REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO V Nº 45 - 350 PTAS

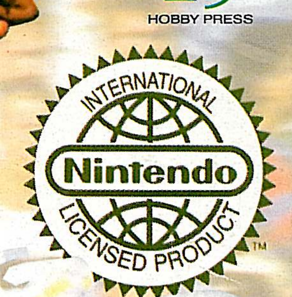
Nintendo® Acción

N64 arrasa en Japón

¡Estalló la bomba!

GUÍA PRÁCTICA con más de 250 trucos para NES, Game Boy y Super Nintendo

15 años HOBBY PRESS



ESTRATEGIAS, CLAVES y TRUCOS para «Olympic Summer Games» en SNES y GB

8 426239 010023 00045

Pulveriza todos los records

Pistas imprescindibles para «DragonHeart» en GB



Número 45 • Agosto 1996

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**

Presidente María Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte
Susana Lurguie
Redacción
Javier Abad
Diseño y Autoedición
Abel Vaquero, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción
Ana Mª Torremocha
Fotografía
Pablo Abollado
Colaboradores
David García, Estudio Phoenix,
Sonia Herranz

Directora Comercial
María C. Perera
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Departamento de Sistemas
Javier del Val
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones
Cristina del Río, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

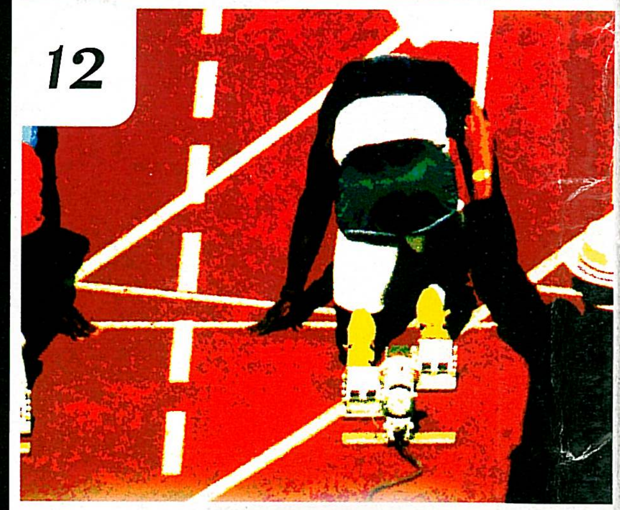
Distribución
HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes
(Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte
BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal
M-36689-1992



Sumario



6


12



editorial

Un par de acontecimientos toman nuestra revista este mes. Uno de fuera y otro de "dentro". El primero es el lanzamiento de la nueva máquina de Nintendo, N64, en Japón. El pasado domingo 23 de junio se ponían a la venta 300.000 unidades que en cuestión de segundos recorrieron el país de punta a punta y en menos tiempo aún viajaron desde las tiendas a las casas de los japonesitos. Hemos realizado un reportaje que cuenta las primeras impresiones y acerca los primeros números de este día clave para la historia de los videojuegos. La Gran N ya se ha apresurado a dejar claro que el éxito fue total, que barrieron, que Japón se comió las 500.000 unidades que pusieron a la venta la primera semana. Y nosotros tan contentos. Aunque quizá los americanos no piensen lo mismo. Cuantas más unidades se destinen al mercado nipón, menos quedan para Estados Unidos (la capacidad de fabricar de Nintendo es limitada) y ni que deciros para Europa. Las circunstancias imponen ahora rezar, hacer conjuros, lo que sea, para que las fechas se cumplan y nuestra N64 llegue aquí en Navidad.

La segunda historia de interés que queremos destacar es la guía de trucos que incluimos en las últimas 18 páginas de la revista. En ella os ofrecemos más de 250 trucos para las consolas Nintendo. Trucos de vidas infinitas, de inmunidad, passwords, estrategias para todo tipo de juegos. El mismo sentido práctico hemos aplicado en la guía exclusiva que publicamos de 'Olympic Summer Games' en SNES y Game Boy. Con todos los consejos y claves para que no te cueste casi nada hacerte con la medalla de oro Hasta otra...





El Pocket Boy

Hola Big N. Tengo una NES, una Game Boy y unas cuantas preguntas:

¿Merecerá la pena comprarse Donkey Kong Land 2 teniendo ya DKL?

Pues depende de cómo te lo plantees. De si quieres algo nuevo o te gustó tanto la primera parte que estarías dispuesto a repetir con un juego que seguramente seguirá la misma línea.

¿En qué se diferenciará la Pocket Boy de la Game Boy además de por el tamaño?

Pocket Boy tendrá una pantalla LCD en blanco y negro, con lo que diremos adiós a los tonos marrones del Game Boy y a los molestos reflejos.

¿Valdrán los juegos de Pocket Boy para Game Boy? Si no es así, ¿desaparecerá la Game Boy con la llegada de Pocket Boy y Nintendo64?

No es que valgan o no valgan, es que ambas utilizan los mismos cartuchos. Y sobre la segunda pregunta, como dudo mucho que te puedas llevar una Nintendo64 de paseo, tampoco debe preocuparte su lanzamiento. Es más, debe alegrarte y mucho.

Ordéname de mejor a peor los siguientes títulos para Game Boy: Wario Land, Street Fighter 2, DKL, FIFA International Soccer.

Lo que diga el señorito: DKL, Wario Land, Street Fighter 2 y FIFA Soccer.

Pablo Estévez Cabrera. Vigo.

Proyecto Atlantis

¡Hola Super Big N! ¿qué tal estás? Yo muy bien. Veo que esas vacaciones de un par de semanas en Hawai te han sentado bien. Bueno, a lo que voy.

Respecto a lo de la Atlantis, ¿cuántos bits tiene?, ¿usa cuatro pilas como la Game Boy?, ¿con ese coprocesador gráfico puede hacer juegos como Tekken o Virtua Fighter?, ¿será compatible con Game Boy o Super NES? Yo tengo una Super y una Game Boy, pero puede que cuando salga esta consola la Game Boy se deje de fabricar y sus juegos también.

Efectivamente, mis vacaciones en el hotel Hawai de Torrevieja, Alicante, me han venido de perlas. Vaya, mis sensores me indican que a ti te debe interesar lo del Atlantis. ¿Lo he adivinado? Verás, eso aún es es sólo un proyecto por concretar, pero bueno, haciendo caso de los rumores te diré que 32 bits, que todavía no hay nada sobre pilas y que, en cuanto a los juegos, es muy probable que incorporen efectos tridimensionales, gráficos poligonales y demás. Por eso mismo también es impensable que sea compatible con GB o SNES.

A mí me dijeron que la Super Famicom tiene 24 bits, ¿es cierto? Tengo el Dragon Ball Z 3 japonés, pero cuanto lo pongo en el adaptador el juego va lento. ¿Iría así de lento en una Super Famicom? Si no es así ¿por qué?

La Super Famicom es la versión japonesa de tu SNES, así que dile al que te contó eso que se tire de la moto. Lo que te ocurre con DBZ3 se debe a que los juegos pierden velocidad al convertirlos del sistema NTSC de televisión que usan en Japón al PAL que utilizamos en Europa. Si te compraras juegos europeos no tendrías esos problemas, chaval.

Alejandro Vázquez Lago.

¿Daytona en la Super?

Hola Super Big N, me llamo David y tengo unas dudas que espero que me puedas contestar.

¿Saldrá algún juego de carreras de Daytona para Super?

Hola David, me llamo Super Big N y tengo una respuesta que espero que te pueda valer. Lo más parecido es Kyle Petty's No Fear Racing, un juego de Williams que estuvo a punto de venir a España hace unos meses, vía Virgin, pero como más que conducir un bólido parecía que ibas en un Seat 600, al final se quedó en el camino. Aparte de eso, no se vislumbra ningún cartucho de esas características.

¿Qué pasaría si...

...regalaran los videojuegos en las cajas de Krispies (o de Corn Flakes)?
Carlos J.Coronado. Dos hermanas (Sevilla).

...Nintendo 64 se llamase Nintendo 69?
Samuel González Lamas. Madrid.

...Mario se afeitara el bigote? ...Kirby padeciera anorexia? ...Bowser dejara de raptar a la princesa? ...Pepelu firmara la publicidad de Nintendo España?
Alberto Bustillos García.Villaviciosa de Odón (Madrid).





¿Cuál me recomiendas que me compre: International Superstar Soccer DeLuxe ó 90 Minutes?

El I.S.S.DeLuxe, sin duda.

¿Tiene el Dragon Ball Z (el primero de Super) Meteoro Attacks? Si los tiene, ¿me los puedes decir?

No los tiene, así que no te los puedo decir. Simple cuestión de lógica.

-¿Sacarán algún Dragon Ball para Nintendo 64?

Bandai todavía no ha dado el si definitivo a N64, pero la posibilidad de que termine saliendo a la luz un nuevo Dragon Ball es una de las más comentadas en el sector.

¿Sacará Nintendo algún día un CD para la Super, o crearán cartuchos con mayor capacidad?

Lo del CD está descartado (aunque existió el proyecto y de hecho hasta hubo juegos en cartera) y en cuanto a los cartuchos, ahí tienes Tales of Phantasia con 48 megas del ala. También estamos viendo que los programadores cada vez van siendo más capaces, cada vez logran sacar más partido a las características de consolas y cartuchos. Con más megas, con chips rutilantes (FX, SA-1), con nuevas técnicas de programación (ACM). Piensa en juegos como DKC, Killer Instinct o Super Mario RPG. Hace unos años resultaba siquiera imposible concebir algo parecido. Nos conformábamos, alucinábamos, con los 16 megas del SF II. Y al igual que se superó esa barrera, se superará la que tenemos delante.

David Celard Monreal. Vigo.

Rol y más Rol

Hola y un cordial saludo a los que hacéis posible la revista Nintendo Acción. Me llamo Fernando y mis preguntas van destinadas a los juegos de Rol:

La primera es una pequeña crítica al juego Super Mario RPG. A mi parecer es una lástima el sistema de lucha que emplea, por no ser un Action RPG. ¡No sé si me equivoco en la terminología!

Supongo que te refieres a que emplea un sistema de lucha por turnos. En fin, es una cuestión de gustos. Los hay que piensan que no hay Rol verdadero sin los turnos dichosos.

La segunda. ¿Qué futuro tiene Secret of Mana 2 (Seiken Densetsu 3) aquí en nuestro país? ¿Vale la pena hacerse con uno americano?

Lamentablemente, no parece que vaya a salir aqui. Ya sabes que siempre aconsejo comprar producto nacional, pero tú verás lo que haces.

¿Qué sabes de Tenchi So-Zo? ¿Tendremos la suerte de que lo traigan a nuestro país? ¿Qué pasa con Tales of Phantasia? ¿Hay alguna tienda en nuestro país que lo tenga?

Tenchi So-Zo es un 32 megas de Enyx y Quintet (los mismos de Illusion of Time). Lleva la coletilla de Creation of Heaven and Earth, y entre sus caracteristicas principales están la versatilidad de Aaku, su protagonista, y la profusión de puzzles y laberintos. No creo que lo veamos por aqui. Dudo también que lleguemos a ver un Tales of Phantasia PAL, pero puede que encuentres la versión japonesa en alguna tienda de importación.

Fernando Maluenda Palomar. Tarragona.

Y más Rol todavía

Hola amigo, ¿qué tal? Al habla el rey del Rol, viciado por excelencia. Lo primero es felicitarte por tu nueva sección y por tan fantástica revista. Lo segundo es bombardearte a preguntas.

Poseo un maravilloso Zelda, Secret of Mana e Illusion of Time. ¿Para cuando Secret of Mana 2 para la Super?

Es la segunda ocasión que respondo a esta pregunta este mes, y la verdad es que desde que lo hice la primera vez no ha cambiado nada el panorama. No hay planes para traerlo a España (¡sniff!).

¿Se oyen rumores en Japón de un Zelda 2 para Super?

Efectivamente. Mi amigo el de El Confidencial está harto de oir ese rumor. Lo que pasa es que hasta ahora sólo ha habido mucho ruido y pocas nueces. O sea que no se ha publicado ni una sola imagen.

¿Qué me dices del Rol para Nintendo 64 y del que pueda venir para Super? (Dime algún título).

Para N64 apunta Super Mario RPG 2 y Zelda 64, de Nintendo; Dragon Quest VII, de Enix; Tales of Phantasia 2, de Namco; Jikenbo, de Hudson Soft; Goemon Adventure, de Konami; y un juego de Doraemon, de parte de Epoc. En cuanto al de Super, espero que antes de fin de año podamos ver por aquí Super Mario RPG (traducido, por supuesto), Illusion of Time 2 y Dragon Quest III. Aunque es probable que estos últimos se retrasen más de la cuenta.

¿Volverá Square a programar para Nintendo?

Sus responsables mantienen que no tendrían ningún problema en hacerlo, pero no sé si las turbias relaciones entre ambas compañias lo permitirian por el momento.

¿Para cuando la gran N64 y a que precio? ¿Tendré que comprarme el 64DD para jugar a Rol?

Mientras no se diga lo contrario, se mantiene la fecha de octubre o noviembre y el precio de alrededor de 40.000 cucas. Lo del 64DD es pronto para decirlo, pero supongo que habrá juegos de Rol en cartucho.

El rey del rol. Vitoria.



Tales of Phantasia, sólo para Japón

-...Mario fuera jardinero en vez de fontanero? ¿Le arreglaría el jardín a Bowser?
El Rey del Rol. Vitoria.

...Blanka se rapara la cabeza?
Pablo Antón Mira. Santomera (Murcia)

...metieran a Glacius en el congelador? ¿Sería el refresco de moda?
Juan Garcia Jubero. Calahorra (La Rioja).

...los del Mortal Kombat se hicieran donantes de sangre? Paco Marin. Madrid.

Envía tus cartas con dudas, trucos, sugerencias, críticas y lo que quieras a: SUPER BIG N. Nintendo Acción.

los Trucos de BigN

DKC 2

José Justo Fernández, un amigo de Jaén, me dedica primero unos piropos (gracias tío!) y después me cuenta que "me he pasado el DKC2 dos veces. La primera me hice 102%, pero en la segunda no pudo pasar del 100% a pesar de haber cogido absolutamente, (repito) absolutamente todo y pasarme los dos finales. ¿Esto a qué se debe?". Y digo yo, por lo que me cuentas, esa segunda partida no debe haber sido tan completa como tú te crees. Me apuesto el sueldo de mi director (que no se entere él) a que no has visitado a Cranky y el resto de la familia Kong. Grave error, porque ellos pueden darte ese 2% por el que suspiras.

KIRBY'S DREAM LAND 2

Javier Santana Chao, de 12 años, se pregunta cómo puede coger dos de las gotas de Arco Iris de este Kirby. Pues verás, la primera se encuentra en la segunda puerta de la isla 6. Allí, a poco de comenzar, tienes que absorber un pingüino, utilizar su poder para romper los bloques que te impiden el paso y llegar al siguiente sector. Más tarde, una puerta te conduce hasta un puñado de estrellas donde tienes que liberar a un amiguete. Una vez fuera y más hacia la derecha, otra puerta te lleva hasta un sector en el que el viento te arrastra y te deja junto a la puerta que esconde lo que buscas.

En cuanto a la isla 7, debes llegar hasta la séptima puerta y hacer esto cuando te encuentres con unos espacios laberínticos: toma el poder del fuego y sal por el camino de la izquierda. Después, coge el poder de la chispa y vete por la izquierda. Continúa con la chispa y sal de la siguiente estancia por la derecha. Toma el fuego y vuelve a salir por la derecha. Por fin, recupera la chispa, repite por la derecha y obtendrás la segunda gota.



el 23 de junio sucedió el LANZAMIENTO del SIGLO: salió a la venta N64 en Japón. Y nosotros...

YA LA TENEMOS AQUÍ

Aquí están las primeras impresiones, las sensaciones, los suculentos datos, las imágenes, las espeluznantes cifras, los números, el dinero las predicciones y las esperanzas sobre Nintendo64 a pocas semanas vista del lanzamiento.



Primer contacto. Se saca de la caja, de diseño exclusivo para Japón, y se tienta: **pesa poquísimo**. Es pequeña, de color **grisáceo** y trae las entradas justas: para la fuente, el cable que sale a euroconector o RGB, los 4 mandos y una ampliación de memoria (¿**64DD**?) en la parte superior. El pack sólo incluye **un mando** y la fuente de alimentación, que se conecta en la parte de atrás a modo de "add-on". **No hay juegos**: los cartuchos habia que comprarlos aparte. Pagamos **25.000** yens por la consola (unas 26.000 pts). Bien. Excelente relación **calidad-precio**. Cuando la pusimos en la redacción a la gente se le caia la baba. Era como pensamos que iba a ser. O sea que no levantamos polvareda de forma injustificada.

Las cifras. El dia que nos pasamos por el barrio comercial de **Akihabara** para comprar una de las **300.000** máquinas que salieron a la venta no ha-







bía demasiada gente en las colas. Nintendo decidió cambiar de estrategia: no querían muchos puntos de venta y en todas partes. Para ello, llegó a un acuerdo con la cadena de tiendas **Lawson´s**, que a su vez puso en marcha un sistema de prepedidos. Así nadie se quedaría sin su máquina. De todas formas, gente haberla había, y las tiendas de Akihabara registraron más movimiento del pensado. De hecho, nos comenta nuestro corresponsal que las **ventas del primer día** superaron las **250.000** máquinas.

Doscientas mil unidades más se pusieron a la venta entre el 23 y el 30 de junio, lo que hace **medio millón** de máquinas en una semana. Y asegura también nuestra fuente que se llegó al crack. Que Nintendo lo vendió todo. Pero va a haber para todos. Otras **500.000** están disponibles en **julio** y otro tanto habrá en agosto.

En **Estados Unidos** no se moverán cifras tan escandalosas en el lanzamiento, calculado para el **30** de **septiembre**. Se habla de "sólo" **500.000** unidades disponibles para la campaña de Navidad, lo cual se nos antoja como poco escaso. Se habla, repetimos, porque los cálculos de Nintendo sugieren **1.400.000** unidades vendidas hasta marzo del 97. Así que ya nos van ustedes a contar.

Las **predicciones** para el mercado nipón también son bastante optimistas: **3.600.000** consolas hasta el mismo mes del 97.

Los juegos. Tres eran tres y salieron a la vez. **Super Mario64**, **Pilotwings64** y un juego de **Shogi**, un ajedrez nipón. De Mario64 se pusieron a la venta **300.000** unidades y la **relación de compra** está siendo de **1:1** con la máquina: todo el que compra una N64 se lleva a Mario. Pilotwings anda en un **60%**, pero en Nintendo opinan que el ritmo de ventas subirá cuando la gente "acabe con" Mario. Lo de Shogi va muy lento (el **10%** vendido), pero tampoco se esperaba demasiado. Fue casi un capricho.... El precio de los primeros cartuchos es de **9.800 yens**, sin diferencias pese a lo que se habló en un principio.

La **Memory card** que se acopla al mando se puso a la venta un par de semanas después que la máquina al precio de **1.000 yens**: ojo, sólo funciona con el juego de **Shogi**, mientras que también pueden encontrarse los consabidos mandos de colores a **2.500 yens**. Todo en Japón, de momento.



Imágenes de las tempraneras colas a las puertas de las principales tiendas del barrio de Akihabara. Por fortuna, se dejaron ver muy poco.

CLAVES PARA DAR EN LA DIANA

- *Nintendo puso en marcha un sistema de* ***prepedidos*** *a través de la cadena de tiendas* ***Lawson´s****. Desde principios de junio se podía reservar una máquina.*
- ***300.000*** *consolas salieron a la calle el 23 de junio.* ***200.000*** *más desembarcaron en la primera semana. Y entre julio y agosto se producirá un* ***millón*** *más. Total:* ***1.500.000 N64*** *para el verano.*
- *No hubo colas en Akihabara (sólo hasta las 11 de la mañana, dice nuestro corresponsal), porque Nintendo se aseguró que la* ***máquina estuviera disponible en todo el país*** *a través de Lawson's y sus más de* ***5.600 establecimientos****.*
- *Tres juegos salieron a la venta con la consola:* ***Super Mario64, Pilotwings64*** *y el juego de* ***Shogi*** *desarrollado por Seta. De Mario64 se distribuyeron tantas unidades como máquinas. Y parece que la respuesta está siendo increíble.*
- *La Gran N pretende vender* ***3.600.000*** *máquinas en Japón hasta* ***marzo del 97****. Y* ***1.400.00 en USA*** *en el mismo período.*



La imagen de la felicidad. Un chavalín de Tokio enseña orgulloso a la cámara su N64 por la que ha desembolsado 25.000 yens. La imagen de la sabiduría.



30 IDEAS NINTENDO

1) *Comienza dándote un baño en la piscina, la playa o el río. Hay que estar fresquito para leer un número tan caliente.*
2) *¡Llegan las Olimpiadas! Hazte con un programa para seguirlas por la tele y no perderte ni una prueba.*
3) *Lo de tu forma física déjalo en nuestras manos.*
4) *Para empezar, pon tus músculos a tono con el reportaje sobre los mejores juegos deportivos.*
5) *Y después esprinta a tope con esas guías de 'Olympic Summer Games' que quitan las agujetas.*
6) *Ahora ya puedes aspirar al oro tanto en el juego de Super como en el de Game Boy.*
7) *Descorcha el champán: N64 ya está a la venta en Japón.*
8) *Y muérete de envidia: nosotros ya tenemos una en la redacción (je, je, je...).*
9) *Por cierto, díselo a tus amigos: 'Super Mario 64' es el juego más grande que se haya visto nunca.*
10) *La revolución N64 nos sigue dando ideas: una, conoce 'Freak Boy'...*
11) *...y dos, lee el reportaje sobre los juegos que están programando en Japón.*
12) *Si te gusta el cómic, el comentario de 'IronMan' es tuyo.*
13) *Porque ya suponemos que habrás flipado en cinemascope con el póster.*
14) *Acábate ese juego que te daba tantos problemas.*
15) *No es broma, no. Seguro que en el especial trucos encuentras uno que te sirva.*
16) *¿Una batallita? Conocemos unas lombrices que tienen ganas de guerras.*
17) *El juego se llama 'Worms'. Razón: nuestras Super Stars.*
18) *Las Options de este mes van a traer cola. Sigue leyendo y aprenderás.*
19) *Vamos a ver, ¿qué te parecen dos páginas de reportaje sobre el Rol de Square?*
20) *Claro, que también puedes ponerte al día sobre la última hora de UMK3.*
21) *Si te gusta el cachondeo, en El Cierre tenemos algunas propuestas de moda bastante curiosas.*
22) *Y si quieres echar un vistazo al panorama, seguro que El Show te encantará.*
23) *Dale la despedida a Spirou. En este número acabamos la guía del botones.*
24) *Si el inglés no es lo tuyo, también te ayudamos a enterarte de lo que pasa en DragonHeart.*
25) *Así podrás tirarte el rollo con tus colegas cuando estrenen la película en octubre.*
26) *¿Quieres conocer a los artistas del futuro? La Zona Zero de este mes está dedicada a los más pequeños.*
27) *Ya que te pones, mándanos tu dibujo. Hay un mochilón esperándote.*
28) *No nos vamos sin comentar la movida Nintendo: te presentamos 'Tetris Blast', el puzzle que va a pegar en la portátil.*
29) *También puedes pasar un rato con 'Los Pitufos 2' y su nueva aventura a pachas entre la Gran N e Infogrames.*
30) *Para terminar, un consejo de amigo: vayas donde vayas estas vacaciones, llévate una consola y el último número de Nintendo Acción. ¡Te divertirás!*

primicia ¡¡Ya está confirmado!!

CAPCOM APURA EN JAPÓN SU 'STREET FIGHTER ALPHA'

• Los nipones podrán disfrutarlo en agosto

Le ponemos un poco de realidad al sueño. Estas son las **primeras imágenes** del esperadísimo 'SF Alpha' para Super Nintendo que salen de **Japón**, donde el equipo de Capcom está ultimando un proyecto hasta hace nada súper secreto.

La calidad de las imágenes deja que desear, pero al menos podréis apreciar en ellas el **asombroso parecido** con la versión original de la recreativa. Los **sprites enormes**, el look **de dibujo animado** y hasta los **mega-golpes** y el **dinamismo** de todos los personajes.

A la vista del estado de las pantallas, da la impresión de que el cartucho está prácticamente acabado y no faltará a su cita con el mercado japonés **en agosto**. Si todo va bien, un mes después aterrizará en **Estados Unidos** y será ya en navidades cuando lo saboreemos por aquí.







Game Boy La 2ª parte, también portátil

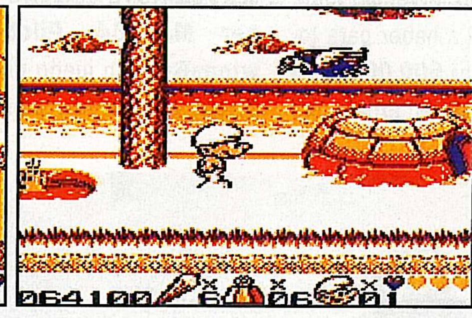
LOS PITUFOS GOLPEAN DOS VECES

• El juego llegará después del verano

Nintendo e Infogrames tienen previsto el lanzamiento de la segunda parte de **Los Pitufos en Game Boy** para después del verano (**octubre** es la fecha elegida), con lo que será entonces cuando podáis acompañar al **Pitufo fisgón y a la Pitufita** en su viaje por distintas partes del mundo.

El planteamiento será muy similar al de la versión de 16 bits: **plataformero** a tope y con la **búsqueda de trozos de cristal mágico** como objetivo de cada fase. Sin embargo, también se le va añadir un **toque ecológico**, porque en cada nivel tendréis que **recoger bolsas de basura para mantener limpio** el planeta al tiempo que os divertís con estos simpáticos personajes.





Podréis viajar alrededor del mundo con el Pitufo fisgón o la Pitufita. Elijas a quien elijas (dos a la vez no vale), tendrás que localizar los trozos del Cristal Mágico.

KEMCO, Konami... los diseñadores nipones más importantes estarán en N64

LA ARMADA JAPONESA PREPARA LA INVASIÓN

Kemco se ocupará de la distribución de 'Top Gear Rally', el juego de coches que diseña Boss Game Studios.

Konami está desarrollando cinco títulos para N64. Uno de ellos es 'IS Soccer Deluxe'.

Kemco y **Konami**, junto con **Seta**, que se ha encargado del juego de shogi, encabezan la lista de programadores japoneses que se han sumado al proyecto N64. Las noticias llegan desde Japón aunque con el matasellos del **E3**. Precisamente días después de la conclusión del show, Konami destapó que tenían en desarrollo al menos **cinco productos** para la consola. Uno será de fútbol, seguro, y tiene todas las papeletas para llamarse **'International Superstar Soccer Deluxe'**. Otro irá de béisbol y será una continuación a su serie 'Powerful Pro Baseball', con personajes deformer. Aún no se sabe si el tercero irá de **puzzles o de Mahjong**, aunque parece confirmado que los dos que quedan aprovecharán el tirón aventurero.

Estos juegos verán la luz durante el **Tokyo Toy Show**, que se celebrará en la capital nipona entre el **22 y 24** de agosto.

Kemco es otra de las compañías que ya ha alcanzado el acuerdo correspondiente con Nintendo. Su primer trabajo se llamará **'Top Gear Rally'**, herencia directa del juego que les ha dado a conocer en todo el mundo. Actualmente se encuentra al **90%** de desarrollo, y nos soplan que anda circulando un video en el que se dejan ver sus excelencias. Muchas al parecer. 'Top Gear Rally' es un diseño de **Boss Game Studios**, uno de los miembros Dream Team de Nintendo que aún no ha sido anunciado oficialmente. Dicen de este grupo que es quizá el **más prometedor** de cuantos campan por esta industria, así que esperad **detalles impresionantes en el clásico de coches**.

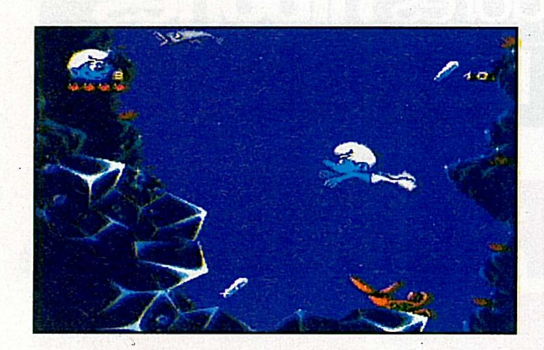
La avalancha japonesa no se detendrá en estos nombres. Otras tres compañías están trabajando secretamente en proyectos que pronto se harán realidad. Una es **Imagineer** (hizo algunos pinitos con uno de los Kick Off para 16 bits) y lo que tiene entre manos se llama **'Baseball Game King'** (otro de béisbol al estilo Konami). La otra es **T&E Soft** (os sonarán sus excelentes juegos de golf para SNES), que prepara **'Kindaichi Shoen'**. Y la última es **Hudson Soft** ('Adventure Island') que desarrolla **'Blade and Barrel'**.



Imagineer está dando los últimos retoques al juego de béisbol super deformer que preparan. Algo como Game King o así.

Super Nintendo / 8 Megas / Infogrames / Plataformas / Septiembre

LOS PITUFOS 2 / *En la mejor línea Infogrames*





El recorrido por las distintas fases del juego os llevará a visitar los 5 continentes. En ellos tendréis que recuperar los pedazos del Cristal Mágico.

Tienen "alma de blues" y vocación de aventureros. Ya lo demostraron en su día y ahora van a repetir experiencia recorriéndose el mundo a golpe de salto. ¿Quieres saberlo todo sobre este nuevo viaje?

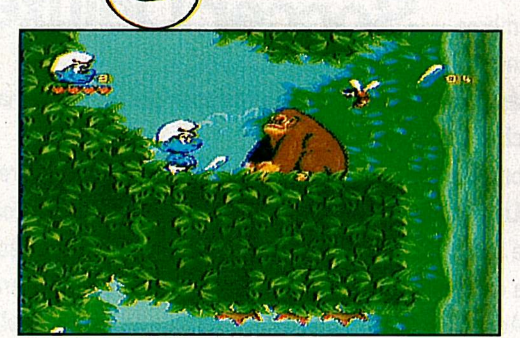
Esta es la historia de unos pequeños seres azules que viven en una aldea oculta en el bosque. Su nombre original es Smurfs y además de darle a la zarzaparrilla, las aficiones de nuestros amigos se resumen en tirarle los tejos a la Pitufita y **protagonizar juegos**. Para este último cometido suelen contar con la colaboración de **Infogrames**, que está siempre dispuesta a convertir en cartucho las peripecias de todos los personajes de cómic que hablen francés.

El motivo de la visita de estos simpáticos seres a nuestras Previews es precisamente el inminente lanzamiento de la **segunda parte de sus aventuras en Super Nintendo**, prevista para el próximo mes de **Septiembre**.

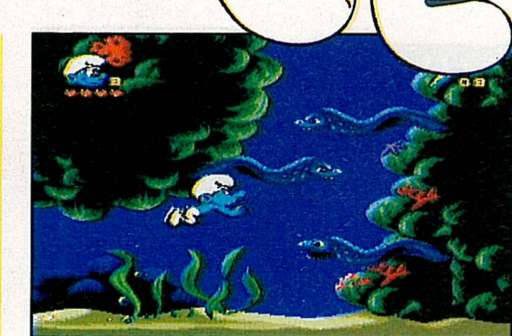
Recordaréis que la primera entrega salió hace ya más de un año, se quedó con el personal gracias a la **calidad de sus gráficos** y nos dejó en el recuerdo su **extrema dificultad** y el **tono dulzón** de su desarrollo. Este segundo capítulo también **cuidará la presentación en pantalla**, será bastante **más asequible** para el jugador y seguirá manteniendo esa apariencia infantil que caracteriza a los personajes creados por Peyo.

Todo comenzará cuando el **Pitufo fisgón y la Pitufita** causen la explosión del **cristal mágico**, una maravilla que dicen que permite **viajar por el mundo** a quien lo posee. Sus pedazos se esparcirán por los cinco continentes, y a todos ellos tendrá que viajar la pareja responsable del desaguisado para recuperarlos. ¿Qué significará eso? Lo primero, que podréis **elegir entre Pitufo o Pitufita** cuando empecéis a jugar, y después que las **seis fases** del juego os invitarán a viajar por lugares tan diferentes como las **selvas de Africa, cruzar los desiertos de Australia o atravesar los hielos del Polo Norte**. Como veis, variedad no le va a faltar al asunto.

La máquina azul se vuelve a poner en marcha



Antes de comenzar las partidas tendréis la posibilidad de elegir qué personaje queréis controlar. La elección será entre el Pitufo y la Pitufita, aunque los dos tendrán las mismas habilidades.



La aventura os invitará a recorrer el mundo, asi que la variedad de fases será total. Entre el amplio muestrario de escenarios distintos estarán varios niveles submarinos en los que practicaréis el buceo.

¿A que no os esperabais esto? Es la mismísima Pitufita *surfeando* en una fase que se desarrollará en las playas australianas.

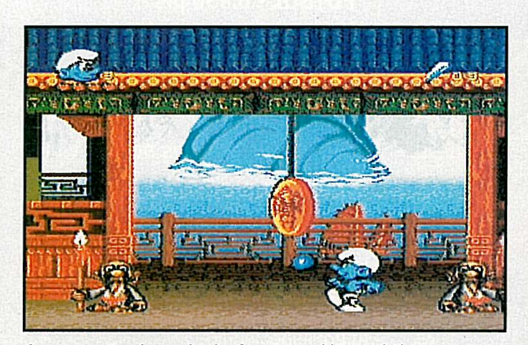
'Los Pitufos 2' tendrá todas las características que distinguen a los juegos de Infogrames: gráficos de cómic, animaciones espeluznantes, textos en español y mucha simpatía.

¿Género? Las plataformas, por supuesto



En estas dos "tiras" os demostramos que ***podréis elegir héroe -Pitufo o Pitufita-*** *para buscar los* ***cristales mágicos****, y también que os encontraréis con* ***escenarios así de dispares****. Hay sin embargo algo que permanecerá constante en el juego: las* ***plataformas****. Para jugar a 'Los Pitufos 2' habrá que ser un* ***experto en salto****: medir las distancias y calcular bien la trayectoria de la caída. De lo contrario, Papá Pitufo se mosqueará un montón...*





Aunque será un juego de plataformas, también tendréis que transportar objetos de un lugar a otro. Una pelota en este caso.





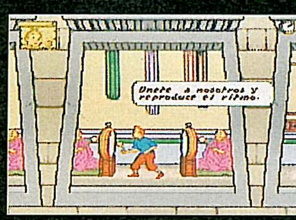
La aventura de 'Los Pitufos 2' comenzará en el laboratorio de Papá Pitufo y se prolongará por 6 países en un viaje que nunca olvidaréis. El objetivo: buscar las piezas de un cristal mágico, esparcidas por el mundo.

No diga cómic, diga Infogrames



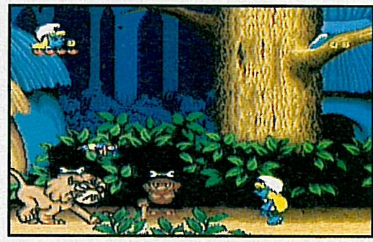




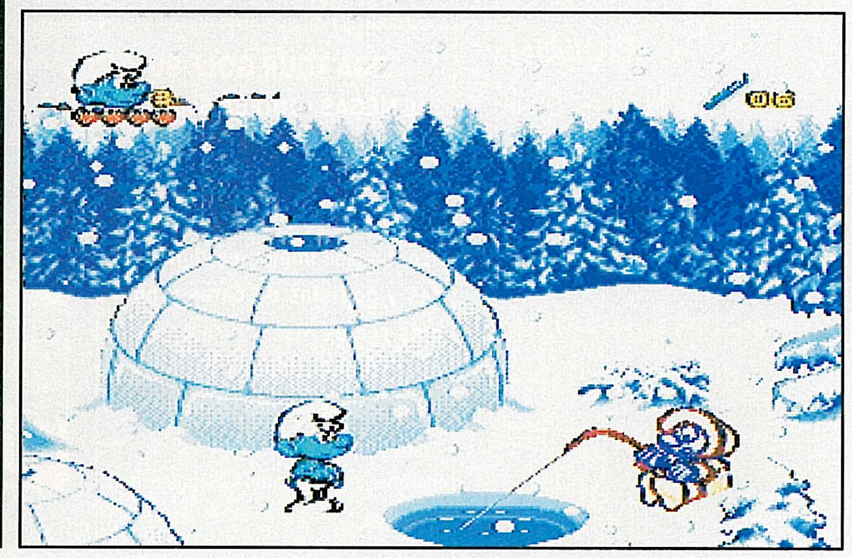


Asterix, Obelix, Los Pitufos, Tintín o Spirou*. Estos personajes de cómic tienen dos cosas en común: su idioma paterno es el francés, y todos han visto sus aventuras convertidas en videojuego por* ***Infogrames****. La casa gala* ***perpetuará esta tradición*** *con la nueva entrega de* ***los Pitufos****, si bien anuncia* ***revolución*** *y* ***muchos cambios*** *para la* ***segunda*** *llegada de* ***Tintín, el intrépido periodista.***





Durante la aventura habrá pocos enemigos, pero algunos serán tan peligrosos como este león.



Ponte en **forma** sin **salir** de **casa**

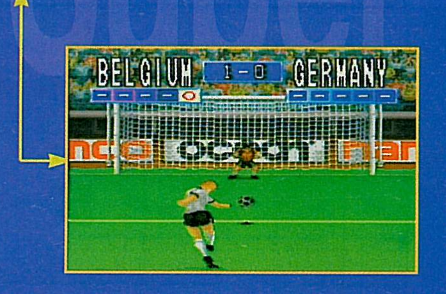
Si quieres vibrar con el mejor deporte este verano, puedes hacer dos cosas. Encender la tele y "chuparte" todas las retransmisiones de las olimpiadas de Atlanta. Muy recomendable. O, encender la tele, luego la Super -o tu Game Boy- y ponerte a disfrutar con la retahíla de cartuchos deportivos que ahora mismo puedes encontrar en las tiendas. No sólo es recomendable, sino también deliciosamente compatible.

90 MINUTES: EUROPEAN PRIME GOAL

16 MEGAS • NAMCO/OCEAN
FÚTBOL • 12.990 pts

Namco quiere formar parte del grupo de elegidos para vender buen fútbol post-Eurocopa. Su apuesta es un **soccer nipón** a tope, sobre **14 selecciones** de privilegio en Europa, **perspectiva lateral elevada** y unos **interesantes modos** de juego.

Recomendado: Agudos coleccionistas de fútbol sin piedad.

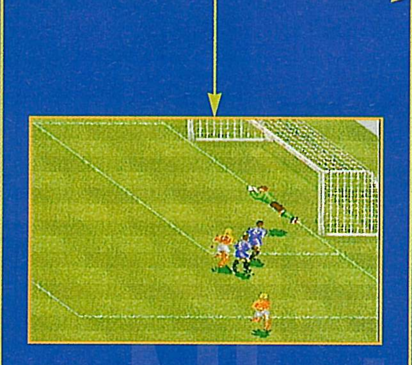


INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

8 MEGAS • KONAMI
FÚTBOL • 6.990 pts

En su momento **era el mejor simulador de fútbol** creado para la Super. Ahora, un año después, **ni su jugabilidad, ni sus gráficos se han visto superados** por ningún juego. Digamos que tiene detalles que otros títulos han actualizado.

Recomendado: Para forofos del fútbol espectáculo.





PGA TOUR GOLF 96

16 MEGAS • THQ-EA Sports
GOLF • 11.490 pts

Se trata de un **simulador sencillo**, asequible y muy **vistoso a nivel gráfico**. Emplea **imágenes digitalizadas y golfistas de caras y nombres reales**. Además es el primer cartucho que utiliza el **chip SA-1**, o sea que viene con **novedades**.

Recomendado: Tipos como Clemente, Cruyff... y gente menos experta, incluso.



NBA GIVE'N GO

16 MEGAS • KONAMI
BASKET • 6.990 pts

Han primado más **los gráficos y el espectáculo visual que la jugabilidad** en este baloncesto de Konami heredado de la recreativa al uso. **Lo mejor**, sin duda **el sonido (con "speech" y todo)**. Lo más regular: **la perspectiva y la escasez de espacio** en pantalla.

Recomendado: Amigos de las conversiones de salón.

Repaso a los cartuchos deportivos para Super y Game Boy que debes enganchar este verano si no quieres quedarte fuera de juego.

FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL

24 MEGAS • ACCLAIM/REAL TIME • BÉISBOL • 11.990 pts

Uno de los deportes americanos más sagrados, tratado con el **látigo tecnológico** de Acclaim. Con **digitalizaciones** por todas partes y un "motion capture" que se deja notar en las **animaciones de los jugadores**. El **control** es **excelente**. Y de **opciones** tampoco anda nada mal.

Recomendado: Mejor si ya sabéis jugar al béisbol.

NHL´ 96

16 MEGAS • EA Sports
HOCKEY HIELO • 9.990 pts

Combina sabiamente **espectáculo y sencillez** en el control. Ha sabido **evitar las partes picajosas** del hockey, apostando permanentemente por la **jugabilidad**. Lo que no quita que el cartucho disponga de una **base de datos brutal y real** con la que os manejaréis a gusto en toda clase de **competiciones**.

Recomendado: Ponerse los patines y jugar, todo es empezar.

INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE

16 MEGAS • KONAMI
FÚTBOL • 12.990 pts

Mantiene una enconada lucha con FIFA por el **trono de los juegos de soccer**. A su favor cuenta con una **jugabilidad infinita, sprites enormes** y **movimientos fluidos** y suaves. En su contra hay que anotar que **no dispone de alineaciones reales**. Ni equipos ni jugadores.

Recomendado: Futboleros de cualquier edad y condición.

NBA LIVE´ 96

16 MEGAS • EA Sports
BASKET • 9.990 pts

Sin duda el **simulador de baloncesto por excelencia** para Super Nintendo. Un programa súper **completo** en el que podremos **entrenar, jugar y disfrutar** de la mejor liga de basket del mundo. Todo con los gráficos más reales y el ambiente más caldeado que os podáis imaginar. Ya sabéis cómo las gasta EA con esto.

Recomendado: Ex-jugadores y ex-entrenadores de baloncesto.

NFL QUARTERBACK CLUB´ 96

24 MEGAS • ACCLAIM • FÚTBOL AMERICANO • 11.990 pts

30 equipos de la **NFL**, **5 jugadores simultáneos, 800 jugadas** distintas, **8 modos de juego** y todo ello aderezado con **gráficos realistas** y un toque a la americana en la puesta en escena. Si lo vuestro es el fútbol americano, éste es vuestro juego.

Recomendado: Romay y sus amigos los osos que juegan.

OLYMPIC SUMMER GAMES

16 MEGAS • THQ/TIERTEX
OLIMPIADAS • 9.990 pts

Las Olimpiadas desde el punto de vista de la **jugabilidad y el esfuerzo técnico**. Escasean las pruebas -"sólo" hay diez-, pero ¡caray! cómo se dejan jugar y **menuda animación** tienen esos gráficos. Y que no se nos olvide decir que es el **cartucho oficial** del evento de Atlanta.

Recomendado: Lo mismo da ver las Olimpiadas que jugar con ellas.

SOCCER SHOOT-OUT

12 MEGAS • CAPCOM
FÚTBOL • 9.990 pts

12 de las mejores selecciones nacionales de fútbol apadrinan un cartucho de indudable **origen americano-japonés**. El juego de Capcom descubre el **fútbol indoor** y hace caer en las posibilidades de los jugadores el mayor número de alabanzas. Lástima que cueste tanto controlarlo todo.

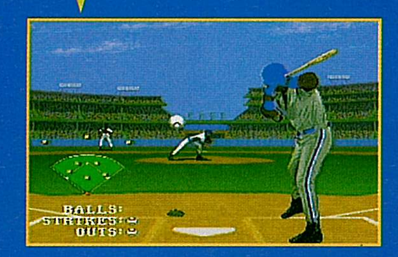
Recomendado: Los jugadores de la MSL (Soccer League) americana.

















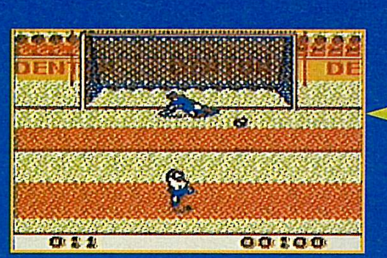


FIFA´ 96

4 MEGAS • THQ/EA Sports
FÚTBOL • 6.490 pts

Mantiene el carácter de simulación de su hermano mayor, también la **perspectiva isométrica** y las excelentes animaciones. **Mejora el scroll** con respecto a la versión 95, pero aún sigue algo lento y confuso.

Recomendado: Si te gusta el fútbol, deberías tenerlo.

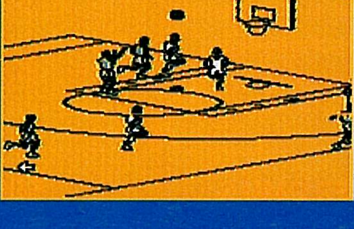


SOCCER

2 MEGAS • ELITE
FÚTBOL • 5.490 pts

Los buenos juegos nunca pasan de moda. Este Soccer, **versión portátil** del tarareado **Striker**, ofrece **jugabilidad y buenas opciones** por encima de todo. Lo malo es que quizá os recuerde la **época del mundial 94**.

Recomendado: Clásicos ortodoxos e impenitentes.

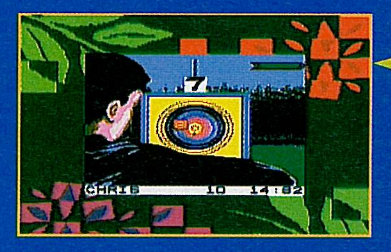



NBA LIVE´ 96

4 MEGAS • EA/THQ-TIERTEX
BASKET • 5.990 PTS

La obsesión por el "que quepa todo" habitual de THQ nos ha dejado un **basket estadístico y voluntarioso**, pero **poco jugable, muy confuso y sumamente rácano** en cuanto a gráficos y movimientos. En **opciones se sale**, como de costumbre.

Recomendado: Sólo casos de emergencia.

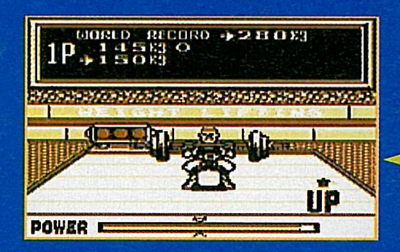


OLYMPIC SUMMER GAMES

4 MEGAS • THQ/TIERTEX
OLIMPIADAS • 6.490 pts

Excelente versión del juego olímpico de THQ. En animaciones, gráficos y jugabilidad apenas se diferencia de su hermano. Incluso le aventaja en determinados aspectos.

Recomendado: Tener una Game Boy es tener este juego.

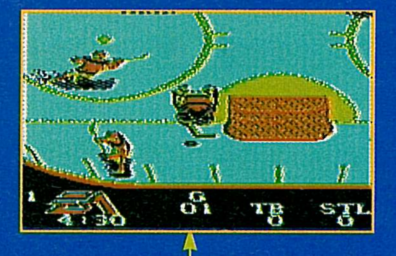


TRACK & FIELD

4 MEGAS • KONAMI
OLIMPIADAS • 3.490 pts

Acaba de ser **reeditado** y, a pesar de los años, no ha perdido un ápice de actualidad. Es, posiblemente, el **juego de olimpiadas más completo y jugable** que os podáis echar a la cara.

Recomendado: Todos, todos...



NHL´ 96

4 MEGAS • EA/THQ-PROBE
HOCKEY HIELO • 5.990 pts

La **puesta en escena** de jugadores, pista y disco es **nítida, intachable**. Las **opciones también invitan a jugar**. Luego resulta que la **velocidad de acción es excesiva** y uno acaba perdiéndose un poco.

Recomendado: Para experimentar algo nuevo.

NOTA: Los precios de los juegos están sacados del catálogo de Centro Mail.

Proyectos de futuro, también algunos rumores

• *Lo primero, **'Winter Gold'**. Llegará a la Super en **Navidad**, de la mano de **Nintendo**. Nos han soplado que trabaja con **chip FX** y técnica **ACM**. Vaya, una bomba **cargada de deportes de invierno**. Ski y esas cosas...*

• *Se supone que sólo saldrá en los USA, pero por nosotros que no quede. **'Ken Griffey Jr. Winning Run'** será el cartucho de béisbol por excelencia. **32 megas** de **renderizaciones** que ha bautizado **RARE**. Ya debe estar a la venta por allí.*

• *Si os mola la **pesca**, tomad nota de otra joya que también vera la luz en Estados Unidos exclusivamente. Se llama **'Bass Master Classic Pro Edition'**, tiene la firma de **THQ** y promete enseñar a pescar el salmón con una cañita de nada. En yanquilandia lo están poniendo por las nubes.*

• *Uno de **golf** que seguro que acaba aterrizando. **'PGA European Tour 96'**, de **THQ**, y se supone que continuación al PGA que salió hace nada. Esperadlo para **octubre** más o menos.*

• *Seguimos con **THQ** y su fiebre de conversiones esta vez. **'FIFA 97'** estará en **Game Boy** antes de fin de año. ¿Será la versión del esperadísimo **97 de N64**?*

• *No podía faltar a su cita. **Williams** tendrá lista para estas navidades la versión **SNES de 'NBA Hang Time'**, una de las recreativas que seguro rompe el molde del **basket divertido y más pasional**.*

• *Se suaviza, quién sabe si también se echa perder, el rumor que daba por hecha la versión **Super Nintendo de 'Road Rash'**. No lo hemos vuelto a oír, ni a ver por supuesto.*

vídeo El hampa, en dibujos animados

MANGA FILMS VIAJA AL MUNDO DEL COMIC CON «TORPEDO»

• Glenat ediciones ha colaborado en la edición limitada de este conjunto de video y cómic

Se llama **Luca Torelli** pero le apodan **Torpedo**, y es uno de los asesinos a sueldo del **mundo del cómic** más conocidos en el hampa americana de los años 30. Lleva **firma española** y acumula prestigio internacional (premiado en los salones de comic de Barcelona y Roma). Tanto, que hasta la **Warner** ha intentando hacerse con sus derechos para que protagonizar una pelicula. Pues bien, ahora podemos disfrutar de las hazañas de este emigrante italiano de gatillo fácil en la **edición limitada de película de dibujos animados más cómic** que ha puesto a la venta **Manga Films** en colaboración con **Glenat**. El título es **«Torpedo TIC TAC»**, dura **30 minutos** y está recomendado para mayores de **18 años**. Precisamente su alto contenido erótico-violento fue lo que echó para atrás a **TVE** cuando estaba a punto de emitir una serie de **12 capítulos**: **TIC TAC** era el "piloto". El **precio** de este pack exclusivo con el **comic editado para la ocasión es de 1.995 pts.**





USA Técnica ACM, 32 megas...

NINTENDO PRESENTA LO ÚLTIMO DE KEN GRIFFEY EN SNES

• Tiene la licencia de la MLB, pero no nombres reales

'Ken Griffey Jr.´s Winning Run' es obra de **RARE**, tiene **32 megas**, y un lenguaje gráfico que responde a estas siglas: **ACM**, la misma técnica de DKC que aqui se ha plasmado en renderizaciones sin límite tanto sobre los **700 jugadores** que incluye el juego como sobre los **15 estadios auténticos**. Todo ha sido diseñado en equipos **Silicon** y modelado con **Power Animator,** de **Alias.** En cuestiones de jugabilidad, hay **4 modos para elegir**: MLB Challenge (exhibición), Series Mundiales, Juego All-Star y liga completa (26, 52 ó 162 partidos) en MLB Mode (diseña tu propio equipo). A todo esto son **8 los "beisboleros"** participantes, 8 con posibilidades de salvar records, puntuaciones, estadísticas y equipos. Y 8 para devanarse los sesos entre **mil jugadas estratégicas** (más que ningún otro juego de béisbol) o para deleitarse con el **VPS (Virtual Play Sytem)**, un sistema que simula la forma en que se situaria en defensa cualquier equipo de la **MLB**. El cartucho ya está en **tiendas americanas**, pero dudamos de que aparezca por aqui.





En 2 PALABRAS

• Sorprendidos se han quedado los mandamases de Nintendo América ante el ***éxito de ventas de Mario RPG. ¡200.000 unidades en las cuatro primeras semanas!*** *¡¡Menuda pasada!! De seguir así las cosas es muy probable que se alcance el* ***medio millón*** *de cartuchos, que es la previsión total de Nintendo para este juego. La noticia ha pillado desprevenida a la gran N, que no esperaba una reacción tan fulminante, y a los desarrolladores japoneses, que se acaban de dar cuenta del inmenso campo con que cuentan entre el público yanqui.*

• Ya está disponible, aleluya, la recreativa de ***'Killer Instinct 2'*** *en nuestro país. Más o menos seis meses después de su aterrizaje americano, el juego de RARE campa ya a sus anchas por los salones españoles. La "hazaña" hay que adjudicársela a* ***Amustec****, que se encarga de la distribución.*

• Durante una reunión de analistas económicos celebrada en Tokio, Mr. ***Yamauchi****, el mismo presidente de Nintendo "in person", manifestó cosas así de jugosas: que para final de año habría* ***20 títulos de Nintendo64*** *a la venta, que se estaban negociando acuerdos con 10 nuevos desarrolladores de software y que, agárrense los machos, Nintendo esperaba vender* ***cinco millones de consolas*** *en todo el mundo hasta marzo de 1997.*

• ***Capcom*** *seguirá girando alrededor de la órbita Nintendo. La compañía japonesa ya ha anunciado que tiene en desarrollo* ***dos títulos para Super Nintendo*** *(uno seguro que es* ***SF Alpha****, el otro es una sorpresa) y que presentará sus* ***primeros cartuchos para Nintendo64 en febrero*** *del año que viene. Fíense de la información, lleva sello de prensa japonesa.*

• ***FIFA****. Grabaos el nombre que muy pronto empezará a sonar de nuevo. Y recordad también que lo leísteis aquí primero.* ***FIFA 97*** *estará en la calle en* ***noviembre en versión Super Nintendo****. Posiblemente la de Game Boy, que hará* ***THQ****, llegue un poco más tarde. En el próximo número ampliaremos datos. Prometido.*

¡GRAN PRIMICIA! Presentamos el primer juego para Nintendo64 que publicará la prestigiosa compañía británica

Freak Boy es la próxima tentación de Virgin



Los artistas, BURST, prometen una mecánica de juego súper adictiva en la que prácticamente cabrán todos los estilos.

Virgin se desmarcó en el E3 con un lanzamiento inesperado, desconocido y bastante avanzado. Todo eso a primera vista. Luego descubrimos que el título en cuestión no era desconocido, ni inesperado, aunque sí que estaba avanzado. 'Freak Boy' es el nombre de lo que en principio se llamó 'Stacker', un proyecto que a todos os sonará.

La cosa entre **Nintendo y Virgin va de sorpresas**. Fue sorprendente, aunque lógico, enterarnos de que Virgin se habia comprometido con el "Dream Team". Fue igual de sorprendente descubrir que a los pocos días ya habian proyectado y titulado un par de juegos: **'Stacker'** y **'Ultra Soccer 97'**. Fue sorprendente, también inesperado, que las únicas noticias que se recibieran sobre esos juegos sólo avisaran de sus retrasos. Pero el rizo de las sorpresas sucedió en el E3, justo al acercarnos al stand de Virgin. **'Freak Boy', N64**, rezaba un poyete con monitor de video incrustado. ¿Y esto qué es? Pregunta del periodista. Eso era lo nuevo, lo último (presentado) y lo primero (que saldrá). Y entonces, sin llegar al desmayo, nos atrevimos a preguntar. Y nos dijeron: ¿Habéis oido hablar de Stacker? Nos suena. Pues ahora se llama 'Freak Boy'.

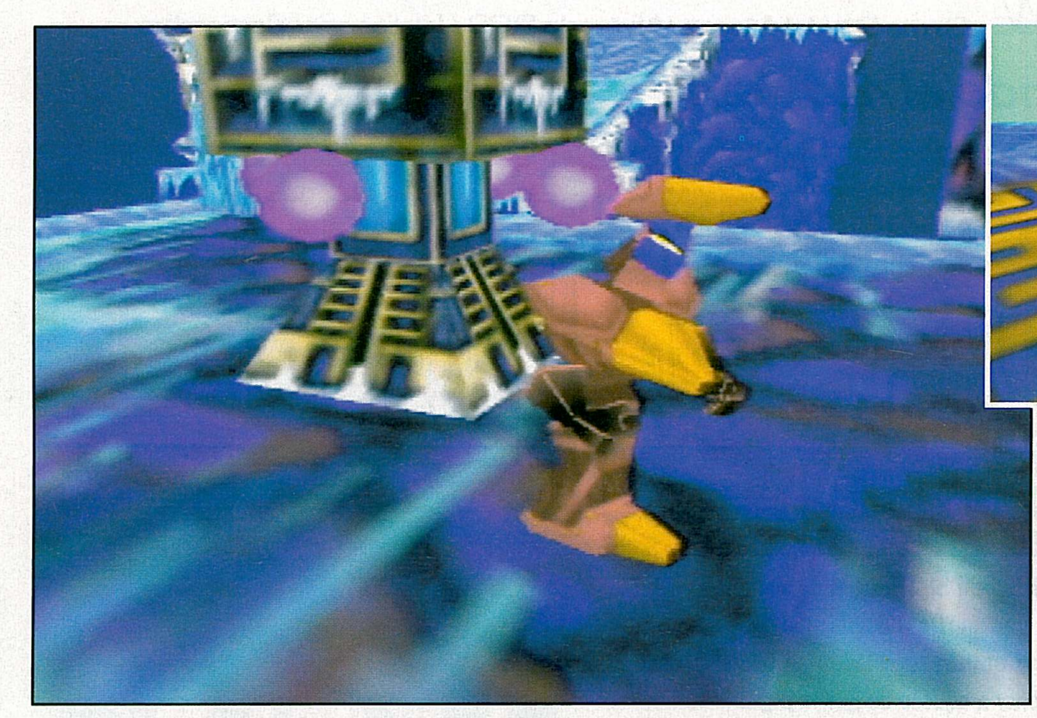
FB es un desarrollo de **Burst**, un grupo de programadores "in-house" de Virgin USA, con base en Irvine, California. Asi como anticipo de lo que trae el jueguecito, sirvan estos tres conceptos: **gráficos tridimensionales, adictivas mecánicas de juego y tecnología de otra galaxia, tipo efectos especiales de morphing** por ejemplo. ¿Pero esto mismo no lo dicen todos los programadores sobre todos sus juegos? Puede, asi que lo mejor es que sigamos contandoos. El juego ha sido creado en estaciones **Silicon** y emplea a fondo el avanzado **engine 3D** de la máquina. O sea que nos veremos con: **personajes en 3D** y, ahora viene lo bueno, **mundos e interacciones**, con objetos u otros caracteres, en plan también **multidimensional**. Un universo real, para que os hagáis a la idea. Y lo del engine además tiene otra caracteristica: permite **miles de puntos de vista diferentes**.

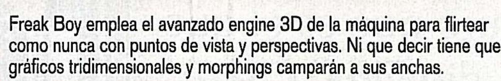
Freak Boy es el protagonista de la historia. Un **habitante del planeta Hedron**, que ya veis lo raros que son los tios. Freak es el único superviviente de una invasión alienígena (aliens invaden a los aliens, tiene gracia). Fue en el día de año nuevo, cuando los planetas se alinearon con el sol. Y sobrevino de la forma más tonta. Los malos, ZoS, saltaron desde su dimensión a la "nuestra" y se llevaron a todo el personal. A todos menos a uno, que ahora le ha tocado cargar con el rescate.

• Tiene una pinta de lo más extraña, pero resulta técnicamente intachable.

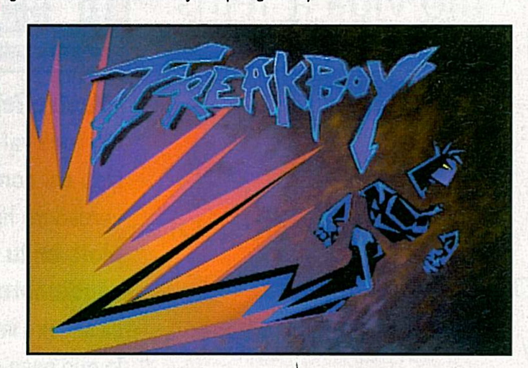
¿Y cómo se lo va a montar el tal Freak? Bien, gracias. Porque aquí mi amigo será capaz de **absorber cualquier fragmento del destrozado planeta y utilizarlo como arma contra el invasor**. Freak podrá **transportar tres objetos a**







Freak Boy emplea el avanzado engine 3D de la máquina para flirtear como nunca con puntos de vista y perspectivas. Ni que decir tiene que gráficos tridimensionales y morphings camparán a sus anchas.



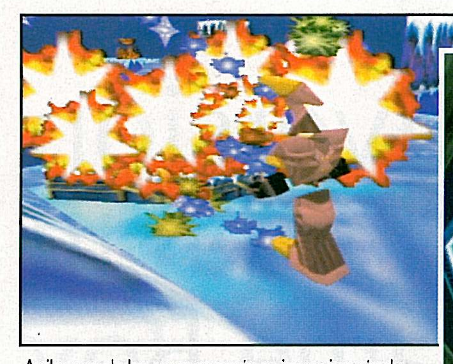
la vez y usarlos con la cabeza, el pecho o los pies. Entiéndase usar por arrojar. ¿Recordáis lo que decíamos arriba de los morphings? Pues venía a cuento de que nuestro alien cambiará continuamente de forma a medida que vaya arrojando objetos viejos y utilizando los nuevos.

La odisea tendrá lugar en **25 mundos** en los que podemos enfrentarnos a más de **50 monstruos**, todos horribles, sobre **5 niveles de dificultad**. Es en la puesta en escena de estos mundos donde podréis observar uno de los aspectos que hace diferente a este juego: la **originalidad en el diseño**, la **combinación de colores, las texturas utilizadas** y el punto de misterio que tiene todo. Da la impresión de que **el planeta de Freak** se ha escapado de un **museo de arte moderno**. Así de conceptual será.

Por la parte de la jugabilidad aún es pronto para deciros nada: sólo hemos visto un video, pero los de Burst/Virgin prometen barbaridades. Dicen que **Freak tendrá mil y una habilidades**, que tan pronto tendremos que **saltar** como **enfrentarnos a horribles enemigos** o **resolver acertijos**. Lo que se dice un bombón que no podremos llevarnos a la boca hasta principios del 97.



Freak tendrá que atravesar 25 mundos, enfrentarse a 50 horribles monstruos e interactuar con un sinfín de objetos para rescatar al personal de su planeta, secuestrado por los ZoS.

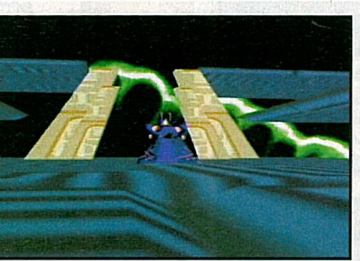


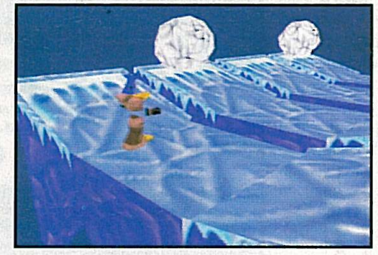
Arriba, una de las cosas que más os impresionarán: la cantidad y calidad de las explosiones. A la derecha, el mejor ejemplo sobre variedad en las perspectivas.





Los escenarios de Freak Boy parecen sacados de un museo de arte moderno. Lo que se dice a la vanguardia.

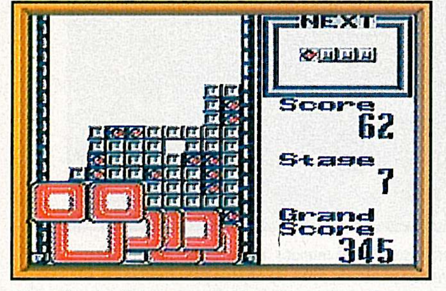




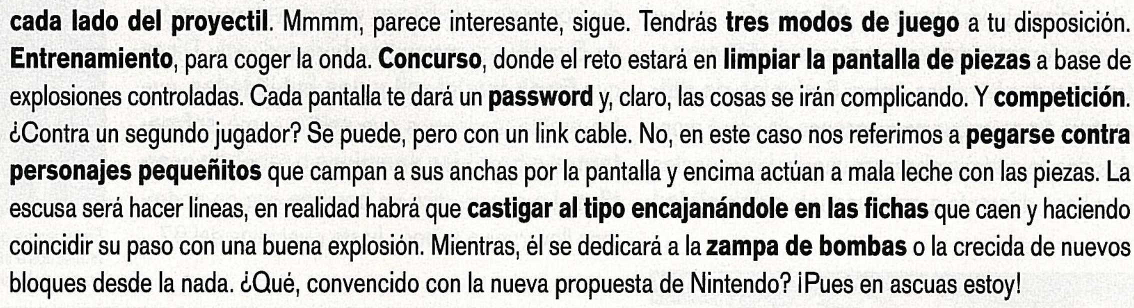
TETRIS BLAST/ *Rizando el rizo Tetris*

Si hay algún concepto que nunca pasará de moda en esta industria, ése seguro que es el que dio vida a Tetris. Tropecientos años después, la idea vuelve, pero rejuvenecida por toques "explosivos" y una jugabilidad a prueba de "bombas".

Vuelve Tetris. Ah! Si. ¿Pero, el de siempre? No, ¡qué va! Trae un **Blast** detrás, que debe ser algo así como **bombazo**, y luego en pantalla hace verdadero honor a aquello de que la **jugabilidad explota en tu cara**. Bueno, todo eso en futuro, que hasta **septiembre** nada de nada. ¿Qué mas? Bien, la mecánica seguirá invitando a **encajar piezas** y completar lineas, lo que pasa es que esta vez los **bloques incluirán bombas** (una o varias). ¿Y qué papel jugarán esas bombas? Tú encájalas en mitad de la linea, a poder ser, y verás que cuando la completes ,ésta (o el bloque) estallará a razón de **tres piezas a cada lado del proyectil**. Mmmm, parece interesante, sigue. Tendrás **tres modos de juego** a tu disposición. **Entrenamiento**, para coger la onda. **Concurso**, donde el reto estará en **limpiar la pantalla de piezas** a base de explosiones controladas. Cada pantalla te dará un **password** y, claro, las cosas se irán complicando. Y **competición**. ¿Contra un segundo jugador? Se puede, pero con un link cable. No, en este caso nos referimos a **pegarse contra personajes pequeñitos** que campan a sus anchas por la pantalla y encima actúan a mala leche con las piezas. La escusa será hacer lineas, en realidad habrá que **castigar al tipo encajanándole en las fichas** que caen y haciendo coincidir su paso con una buena explosión. Mientras, él se dedicará a la **zampa de bombas** o la crecida de nuevos bloques desde la nada. ¿Qué, convencido con la nueva propuesta de Nintendo? ¡Pues en ascuas estoy!

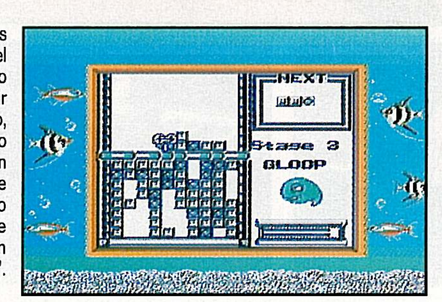


Si hacéis coincidir unas cuantas bombas en varias lineas, el resultado será así de espectacular.



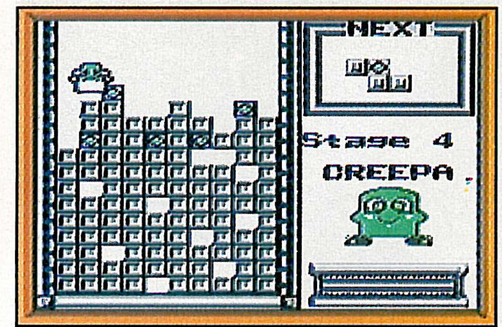


Pronto, la diversión va a estallar en tu Game Boy



Para que los rivales del modo lucha no os hagan sufrir demasiado, primero aplastadlos con las piezas que caen, y luego procurad que les pille algún "pepinazo".

En el modo competición, 'Tetris Blast' os propondrá limpiar por completo de bloques cada stage. Para eso será vital contar con bombas de gran tamaño, resultado de la unión de 4 "bombitas" (2 sobre 2).



Problemas para la llegada de UMK3, todo a punto para el estreno de MK64, avances en el desarrollo de la CUARTA ENTREGA...

ÚLTIMA HORA SOBRE LOS NUEVOS MK

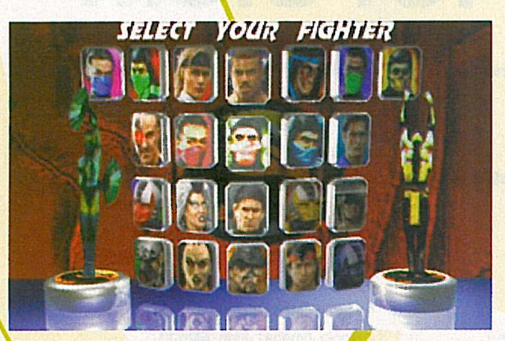


¿Mortal Kombat 4? Bueno, no adelantemos acontecimientos. Esto es tan sólo una ilustración de Internet que especula sobre las posibilidades gráficas del próximo MK.

La jugabilidad de **Mortal Kombat64** será muy **similar** a la de los anteriores MK. De hecho es una MEZCLA-**continuación** de la **SAGA**.

Esta vez se quiere guardar el misterio: Williams se ha cerrado a cal y canto alrededor de unas notas de prensa bastante vagas, **no hay imágenes oficiales** y no se quieren desvelar los secretos

No está confirmado, pero es muy posible que el UMK3 de Super Nintendo tenga una pinta así de escandalosa. ¡Por favor, por favor!



Pantalla de selección de luchadores en el MK de Nintendo64. El fragor de la batalla empieza tridimensional. Veremos el resto.

Pero con Nintendo Acción no van a poder. Y ya nos estamos moviendo. ¿Queréis que os contemos nuestras pesquisas?

A ver, lo primero es que nos hemos enterado de la **fecha** definitiva de **lanzamiento de UMK3** en versión Super: **octubre**. En Estados Unidos. Pero no os las prometáis felices. En principio estaba pensado que **Acclaim** se hiciera con la **distribución del cartucho para Europa**, pero parece que han surgido problemas. **Williams quiere vender muchos cartuchos** y Acclaim no está por la labor de comprarlos todos. El **tira y afloja** se prolongará hasta después del verano. Y conste que hay muchas posibilidades de **decir adiós** (antes que hola) a la versión PAL-oficial del último MK para 16 bits.

Lo segundo. **Olvidaos de MKTrilogy**. El nombre definitivo de la versión N64 de Mortal Kombat llevará al ladito el número de turno, 64. Abur también a sueños sobre gráficos poligonales, perspectivas 3D y demás historias fantásticas. **Boon y Tobias** han preferido continuar la línea gráfica tradicional, aunque sí que habrá modificaciones en la línea argumental. **MK64 será una mezcla-continuación de la serie** en la que habrá sitio para **todos los personajes y escenarios** que han aparecido. Los que ya han comprobado lo avanzado del desarrollo nos han soplado que, por un lado, el juego es **rápido**, ágil y pone en práctica efectos sorprendentes, pero por otro la limitación de memoria de los cartuchos afecta a la **potencia de los gráficos y a las animaciones**. MK64 saldrá en **navidades**.

Y tercera y última pesquisa. En **octubre del 97** llegará MK4 a los arcades. Y de éste sí que esperamos **novedades**. Cambiará el planteamiento gráfico: **3D, render y digitalizaciones**, conoceremos a nuevos tipos, lucharemos por otras ideas y volveremos a esperar la correspondiente versión doméstica. ¿En SNES? Noooooo.

> "Vamos a **dar a los jugadores** lo que están esperando". **BYRON COOK**, presidente de **WILLIAMS**.

El Confidencial

• *Nos ponemos en marcha con una noticia que gustará a muchos viejos rockeros del videojuego:* ***Titus*** *tiene a punto de caramelo la segunda parte de* ***Prince of Persia*** *para Super Nintendo. Los gráficos seguirán teniendo su estilo característico, y la acción comenzará en el punto donde se quedó en el primer capítulo.*

• *¿Sabéis por qué* ***Riptor, Cinder y Chief Thunder*** *no aparecen en* ***Killer Instinct 2****? La razón es que Rare aprovechó el* ***X-Band****, un sistema de juego por módem que tienen en EEUU, para saber qué personajes eran los menos populares entre la gente. Por cierto, se rumorea que en* ***KI 64*** *estarán básicamente los luchadores de KI2, pero atentos también a la presencia de posibles caras nuevas en plantilla.*

• *¿No os parece extraño que un personaje tan querido como* ***Yoshi*** *no aparezca por ninguna parte en* ***Super Mario 64****? El mismísimo Miyamoto ha dado a entender que es posible que el dinosaurio esté escondido en algún lugar del juego, aunque también ha advertido que* ***"si tienes el nivel de un jugador medio no lo encontrarás"****.*

• *También* ***Pilotwings 64*** *puede esconder alguna sorpresa inesperada. Los programadores de Paradigm Simulations han "sugerido" que puede haber una forma de* ***pilotar el Space Shuttle*** *que aparece despegando en un momento el juego.*

• *Y para terminar con la nueva consola de Nintendo y con la columna, una curiosidad: ya hay mentes inquietas que se preguntan qué demonios* ***significa la "R" de Super Mario Kart R****. Se admiten apuestas.*

Por Javier Abad

64 bits Ahora le toca el turno a los cartuchos

SE RETRASAN LOS LANZAMIENTOS DE 'SHADOWS OF THE EMPIRE' Y 'DOOM 64'

• Ni Lucas ni Id parecían satisfechas con sus juegos

Al reiterado retraso en el lanzamiento japonés (menos mal que la máquina ya se vende por allí), le añadimos ahora el **retraso** casi esperado de dos de los títulos más fuertes de **Nintendo64**. Y lo malo es que parece confirmado. **'Shadows of the Empire'** y **'Doom64'** no saldrán a la venta en las fechas previstas, es decir, hacia **finales de septiembre**. El cartucho de **LucasArts** acusa problemas de tiempo y además los programadores están rediseñando unos cuantos stages. Total, en diciembre.
Lo de Williams e Id tiene otro motivo más preocupante. La gente de **Jay Wilbur** ha probado la versión de Williams y ha dicho que había cosas mejorables y que tenían que rentabilizar la potencia de la máquina. Entre unas cosas y otras nos iremos hasta **abril del 97**. Una pena.

novedad El puzzle se renueva para triunfar

'TETRIS ATTACK': EL REY VUELVE A LA SUPER

• Nintendo España tiene previsto lanzar el juego en octubre

La nueva apuesta de Nintendo para el otoño se llama 'Tetris Attack', y con sólo oír su nombre nos vienen a la cabeza palabras como **puzzle, adicción o jugabilidad**. Esta vez, sin embargo, la clave del juego no estará en hacer encajar las formas de las piezas que caen, sino en **agrupar los bloques** que suben desde la parte baja de la pantalla atendiendo a los **símbolos que llevan grabados** en su interior. Se podrán hacer líneas horizontales o verticales y, por supuesto, si los bloques llegan arriba se acabó todo. El resto será tan divertido como siempre, con varios modos de juego, la aparición de estrellas como Yoshi, y unas partidas a **dos jugadores** que prometen duelos apasionantes.





GANADORES CONCURSO TOY STORY

Un cartucho de Toy Story para SNES:
Raúl Belvet García. Valencia
Alejandro Jiménez. Sánchez.Granada
Roberto Martín. Carbajosa. Valladolid
Luis José Fortich Giner. Valencia
Carlos Sánchez García. Ciudad Real
Carmen Jiménez Otero. Vizcaya
José Manuel Valero Rosa. Alicante
Juanjo Hidalgo Yáñez. Pontevedra
Juan González Adrados. Madrid
José Luis Mayone Cazorla. Cádiz
Miguel García Fernández. Cádiz
José Manuel Gómez Diaz. Huelva
Pelayo Gómez Herrero. Madrid
Victor Fdez. de Bobadilla. Madrid
Joseba Garcia Arcaraz. Vizcaya
Carlos J. Coronado Delgado. Sevilla
Paulino Sánchez Muñoz. Salamanca
Iván Garza Sánchez. Valladolid
José A. Fernández Cervantes. Málaga
José Vicente Aloz Coronas. Huesca
David Varcárcel Crespo. Madrid
Judith del Olmo Cáceres. Barcelona
Aingeru Baena San Sebastian. Guipúzcoa
Javier Santana Panero. Orense
Mikel Vázquez Portugal. Guipúzcoa
Oscar Martínez Franco. Alava
José M. Aranzueque Andrés. Madrid
Juan Valero del Hierro. Valencia
Ramón Hervás Rosa. Madrid
Francisco Gómez Hijes. Madrid

Un cartucho de Toy Story para GB:
Jesús Casanova Noguera. Madrid
Rainiero Russo Martinich. Alava
Elisa Lizana Montero. Cádiz
Carlos Casas Vargas. Zaragoza
Juan A. Galeote Soriano. Málaga
José Javier Galera Santiago. Madrid
Fco. Luis del Rey Bermudo. Córdoba
Juan A. Nieto del Campo. Madrid
Guillermo Ortiz Herrera . Madrid
Daniel de Riba de Genover. Barcelona
Jon Andoni Magliregui. Vizcaya
Esteban Fernández Terol . Murcia
Angel Martínez Yunta. Madrid
Rodrigo Suárez Mosquera. La Coruña
Damián Gea Armengol. Alicante
Joaquín Fernández Fernández. Madrid
Juan Segovia Rubio. Albacete
Marco Cabo Soriano. Toledo
Rocío Jiménez Juan. Madrid
Edgar Falcó Queralt. Tarragona

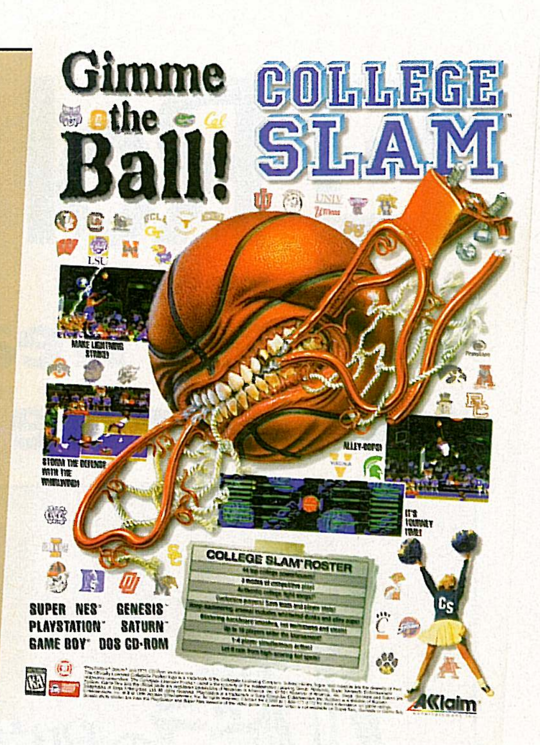
¡¡Ace Ventura se cuela en Mortal Kombat!!

Las páginas amarillas funcionan. Mirad lo que le pasó a Shao Khan cuando desapareció su fiel Goro. Buscó en las páginas de marras, en la "d" de detective, hasta dar con el genuino Ace Ventura, quien por un módico precio (1.000.000.000 $) aceptó el reto de localizar a la bestia. Aunque para ello tuviera que colarse en el torneo mortal. Y así le fue. Porque domina los gestos pero de fatalities ni idea. ***Fuente: Internet.***



Hambre de balón y balón con hambre

Habíamos oído que los jugadores de basket tenían hambre de balón, expresión muy del MARCA que exagera las ganas de estar en la cancha. Lo que no habíamos visto nunca es que el balón, "ese ente redondo" que diría Valdano, tuviera tanto hambre como para 1) devorar una canasta a lo vivo y 2) mutarse en Critter y enseñar una dentadura atroz. Así no es de extrañar que luego, en la pista, nadie pida el balón. Porque hubo uno que se lo pasaron a la altura de la cintura y hoy canta con voz de falsete. ***Recorte: Game Players.***



Siempre el último movimiento

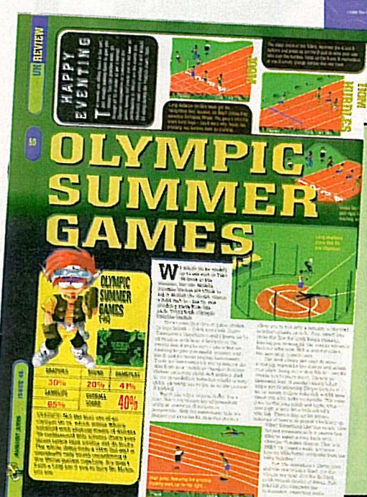
Siempre en todas partes. Siempre compartiendo los mejores momentos. Siempre en boca de todos. Siempre más cara en las discotecas (hasta 2.000 nos han cobrado a nosotros por una). Siempre mejor en lata que en polvo. Siempre rojiblanca. Siempre entre amigos. Siempre una a media mañana, de la máquina de abajo. Siempre con un buen juego y una consola de Tele-Pizza. Siempre pica el gas de las primeras burbujas. Siempre relajante y hasta laxante. Siempre el anuncio del árbol de Navidad. Siempre refrescante. Siempre con un buen "güisky". Siempre, en fin. ***Recorte: EGM2.***



La noche de los castillos

La luminosa publicidad de Mario RPG en las revistas americanas está dando resultado: 200.000 cartuchos se han vendido en las primeras cuatro semanas. Seguro que si colocaran un anuncio de esta guisa en Nintendo Acción (y de paso sacaran el juego, claro), sobrepasarían esa cifra. Eso, sin exagerar. Pero el secreto de este éxito no es el anuncio en sí mismo, que conste, ni los chicos de la agencia de publicidad, que son muy buenos pero no para tanto. El verdadero secreto está en que el último cartucho de Mario es una pasada, en que es de Rol, en que lo ha hecho Square y en que la Super todavía pita un montón. ***Recorte: Next Generation.***





Ingleses, no tenéis ni idea

Ya lo demostrasteis con los comentarios previos al España-Inglaterra, en plena Eurocopa. Y ahora cogéis y os cargáis vilmente el juego de las olimpiadas. Qué cegatos. ¿Un 30% en gráficos? ¿Pero quién ha comentado este juego?, ¿un hooligan borracho o un emparedado de bacon con verduras crudas de las que servís en los aviones? ***Recorte: Super Play.***



Talentos wanted

Si tienes entre 24,5 y 25,5 años, llevas perilla, el pelo teñido de verde Rodman y practicas el piercing... seguramente todos te mirarán por la calle. Pero eso es lo de menos. Lo que importa es que sepas programar y que tengas grandes ideas. El reto: desarrollar Super Mario RPG2 para N64. La recompensa: un pisito en Tokio o Kioto con todos los gastos pagados. ***Recorte: Famitsu Magazine.***

El Rol de Square todavía

'Rudra's Treasure': La rebelión de las razas







Los creadores del juego han ideado un sistema de magias de lo más novedoso: las palabras tienen poderes especiales, y vosotros tenéis que formarlas, letra a letra.





Cada cuatrocientos años, el **dios Rudra** decide qué **raza tendrá la supremacía** sobre las demás, un ciclo inevitable que en su último episodio habia otorgado a los humanos el lugar más alto de la jerarquía. El proceso volvió a ponerse en marcha el pasado mes de **abril, cuando Square lanzó 'Rudra's Treasure' en el mercado japonés**, pero esta vez todas las razas se unieron para luchar contra el sistema impuesto por Rudra en su mundo. Se desencadenó así una batalla que mantiene desde entonces a no pocos jugones nipones pegados a su Super Famicom.

El éxito de este RPG tiene **dos secretos**: por un lado, su **peculiar desarrollo** y por el otro, un **sistema de magias** muy original. En cuanto al primero, Square preparó **tres escenarios diferentes** para ser vividos a través de otros tantos personajes. Es el jugador quien **decide si prefiere acabar cada escenario por orden** o avanzar simultáneamente por los tres, de forma que los escenarios se entrelazan y vuelven a separarse continuamente a medida que transcurre la acción. Eso sí, sólo después de completar los tres escenarios se tiene acceso al capitulo final del juego. Las magias, por su parte, se rigen por un sistema en el que **las palabras determinan el resultado final**. El jugador tiene **seis letras a su disposición** para formarlas, y en la "esencia" de cada una reside un tipo de magia distinta. Un ejemplo: la palabra **"ola" invoca la magia del agua**, pero si además se le añade "mega", su efecto se multiplica. La idea es que se prueben distintas combinaciones en busca de nuevas fórmulas, y parece que en Japón han aceptado con gusto el reto.



Personajes de diseño

*Los **bocetos** y el **diseño** de los personajes de 'Rudra's Treasure' corrieron a cargo de **Keita Amamiya**, un ilustrador de fama en Japón, pero al que nosotros no tenemos el gusto de conocer. En cualquier caso, ya veis que al tío se le da bien esto del lápiz y el papel, porque la imagen que le ha dado a los miembros de las razas que aparecen en el juego está tan cuidada como el argumento que les da vida.*







Square sigue dándonos grandes titulares. Pese a todo lo que se ha dicho y escrito sobre su adiós a Nintendo, lo cierto es que las Super japonesas han recibido dos nuevos RPG's en los últimos meses. Después de conocerlos no podemos dejar de hacernos una pregunta: ¿Serán los últimos?

es de Nintendo

'Treasure Hunter G': En busca del tesoro renderizado



No os perdáis ni una sola línea de lo que viene a continuación, porque de 'Treasure Hunter G' se comenta que puede ser el **último título que Square haya programado para Super Nintendo**. Se trata de un **RPG de 24 megas** que salió a la venta en Japón en mayo y que además tiene otros rasgos de lo más alegre que también merecen ser comentados. Por ejemplo, **el argumento**. No hace falta saber mucho inglés para hacerse una idea a partir del nombre del juego, pero seamos más concretos: dos hermanos de la familia G, una saga de **buscadores de tesoros, parten en busca de siete Ooparts** ("Out-of-Place Artifacts", partes de un tesoro legendario) y, de paso, tratan de encontrar a su padre. Por el camino conocen a una chica y su mono, con lo que queda completado el cuarteto protagonista de la aventura y esta breve presentación.

La parte técnica también tiene mucho que decir en 'Treasure Hunter G', porque los gráficos han sido conseguidos utilizando **técnicas de renderización** similares a las que todo el mundo alaba en 'Super Mario RPG'. Así, los personajes ganan **volumen** y aparecen en pantalla con una **sensación tridimensional** subida de tono que le da más vivacidad a la acción. Ésta, como en todo juego de Rol, tiene momentos reservados para los combates, y los creadores de Square han desarrollado para la ocasión un sistema bautizado con el pomposo nombre de **"Action-Point Battle System"**. Puesto en lenguaje llano, la cosa consiste en que **cada personaje tiene una cantidad determinada de puntos de acción** que deben ser bien administrados por el jugador durante la batalla: cada movimiento que ejecuta (desplazarse, **atacar con una espada, lanzar un hechizo**, etc.) consume puntos. Con estas virtudes, si finalmente se confirma que 'Treasure Hunter G' es el último juego de Square para Super, la **despedida resultará magnífica.**



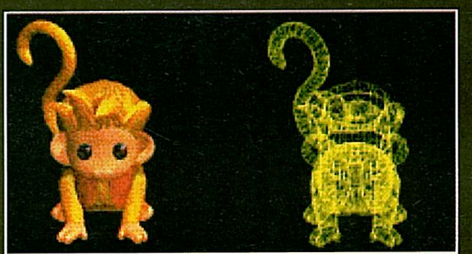
En 'Treasure Hunter G' cada personaje cuenta con un número de puntos de combate que tiene que distribuir entre distintas acciones: moverse, atacar, etc.



Con tanto volumen como Mario (RPG)

Square ha tirado de ***rejillas*** *y* ***texturas*** *(renderizaciones, en una palabra) para dar forma a los personajes de 'Treasure Hunter G'. Este cuarteto que protagoniza el juego está formado por los hermanos* ***Red*** *y* ***Blue****, dos buscadores de tesoros;* ***Rain****, una chica misteriosa que les acompaña; y su mascota* ***Ponga****. Ellos, los cuatro, han querido ser como Mario y se han apuntado también a la tecnología de moda en los RPG's.*






Presentamos la colección "control pad Verano '96"









Mario al mando



Crónicas de un Redactor estrella

La salida a la venta de Nintendo64 en Japón me obligó a desplazarme hasta allí para investigar ese extraño fenómeno por el cual todo ser de tez amarilla y ojos rasgados se ve atraido hacia cualquier cosa que lleve un chip en su interior.

Nada más salir del hotel, mi olfato periodístico (combinado con una cola de gente que desembocaba en un 'Centlo Mail') me dijo que había dado con la noticia. ¡Allí mismo se había vendido la primera N64! O casi, porque estos dos esbeltos nipones de la derecha discutian por tener el honor de ser el primer comprador. La foto muestra el momento en que Masiko Ozono intentaba convencer a su oponente de que o la consola se iba a casita con él, o allí iba a haber más que palabras. Aquí recogemos ese momento. Mejor no hablar de lo que pasó después...Cuando se enzarzaron.

Enviado especial: **TOKIO**

¡Tranquilos, hay para todos!



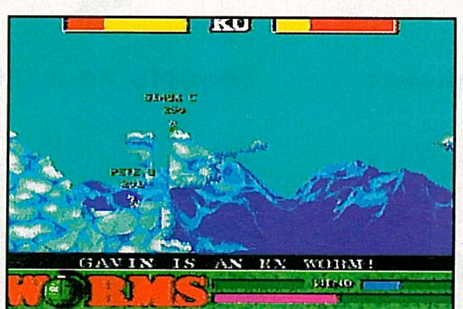
Nintendo Acción se complace en presentaros su colección Verano 96, un ramillete de modelitos para vestir a la última el pad de Nintendo64. Los diseñadores más selectos, los más finos estilistas y los modistos más de moda que tenemos en la revista han querido darle un toque refrescante y desenfadado al "top-model" de los pads. Porque donde esté un mando ergonómico pensado para la diversión, que se quiten estrellas de la pasarela como Claudia Schiffer o Cindy Crawford, pensadas para otros menesteres también muy jugosos, pero que no vienen al caso.

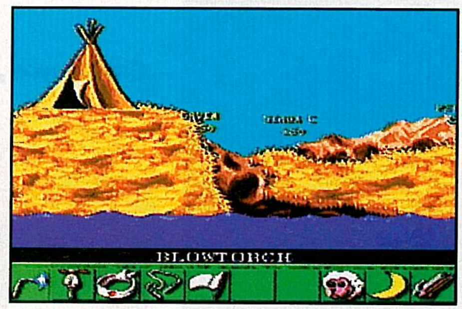
Si por casualidad alguno de vosotros tiene un padre que trabaje en las oficinas de Nintendo en Japón, o un amigo que se apellide Miyamoto, nuestros modestos sastres ruegan que tengáis a bien enseñarles esta sugerente colección (y si cuela, que nos llamen).

Mini-Handy Boy sí que cabe en cualquier sitio

El equipo de investigación de Nintendo con sede en Paracuellos del Jarama no para de trabajar. Todavía no ha salido la Pocket Boy y ellos ya han puesto en circulación esta sorprendente imagen en la que aparece la que bien podría ser la próxima consola portátil de la Gran N: la Mini-Handy Boy. Aunque la prensa internacional todavía carece de datos técnicos, las especulaciones apuntan a dos direcciones: o bien la consola va a tener un tamaño diminuto, o es que el dueño de la mano que aparece en la foto es un señor enorme. Lo más lógico es que triunfe la primera opción, pero ahora surge la duda de cómo introducir los cartuchos de Game Boy en una consola que va a ser más pequeña que ellos. El secreto, y ésta es una primicia de Nintendo Acción, va a estar en un adaptador a pedales que irá conectado a la parte de atrás de la Mini-Handy Boy.

¡Más lombrices, es la guerra!









Llevar una vida de gusano, como la propia expresión indica, no debe resultar demasiado agradable. Ante una existencia semejante, no nos extraña que las **lombrices se hayan puesto en pie de guerra** (o en lo que se pongan ellas, porque andan bastante escasas de extremidades) para que las cosas cambien y para ver si, de paso, consiguen **divertir un poco al personal**. Está claro que experiencia no les falta, porque 'Worms', el juego que os presentamos ahora, lleva **cosechando éxitos** en otros formatos (principalmente en PC) desde hace tiempo, así que vamos a ver qué tal se les da **jugar a la guerra en la Super**.

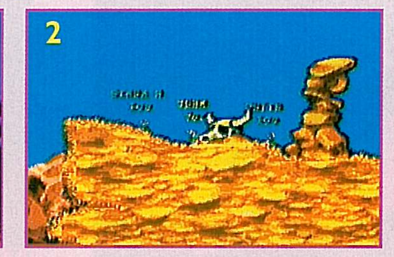
La base del juego son los enfrentamientos entre **dos equipos de cuatro lombrices** que deben **acabar con todos sus rivales** para conseguir la victoria. Como nuestras amigas **no hacen prisioneros**, y además lo de la Convención de Ginebra les suena a reunión de alcohólicos anónimos, las partidas se convierten en una **cuestión de vida o muerte** que se dirime en **batallas amistosas** (¡menudo eufemismo!) o en ligas en las que pueden participar hasta **cuatro jugadores** en unos divertidísimos **"todos contra todos"**. Los **combates** se desarrollan por **turnos** (las componentes de los dos bandos se alternan deportivamente para masacrarse las unas a las otras, ya sin tanta deportividad de por medio claro) y la vitalidad de las lombrices viene marcada por una cantidad de puntos de **energía que se va agotando a medida que caen heridas**.

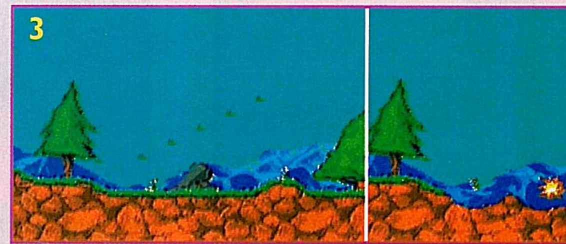
A la hora del ataque, que es la que más importa, contáis con todo un **arsenal repartido en dos barras de menú** que aparecen en la parte de abajo de la pantalla. A vuestra disposición se encuentran **18 ítems** entre los que hay **armamento** de todo tipo, **herramientas** y también una serie de acciones como **"ataques kamikaze"** para cuando la situación sea desesperada, o la mismísima **rendición** si queréis acabar la batalla con menos estrépito.

Además de elegir el arma que queréis usar, en cada turno tenéis que **afinar bien la puntería, calcular la potencia del disparo** y **vigilar la** ▶

Consejos de un veterano de guerra









1) Procurad ocupar siempre **posiciones más altas que las del enemigo**. Desde allí arriba es más fácil hacer diana sobre sus cabezas. ¡Pobrecitos!
2) Evitad a toda costa los **enfrentamientos desiguales**. Intentad luchar dos contra uno es un suicidio.
3) Cuando veáis que hay dos o más rivales juntos, llamad a los **chicos de la aviación**. Unas cuantas bombas son la mejor forma de hacerles comprender que deben separarse.
4) Si estáis en una situación apurada, **cavad un túnel** para huir.

Tras su éxito en otros formatos, los "gusanos" quieren demostrar que también pueden arrasar en Super Nintendo.

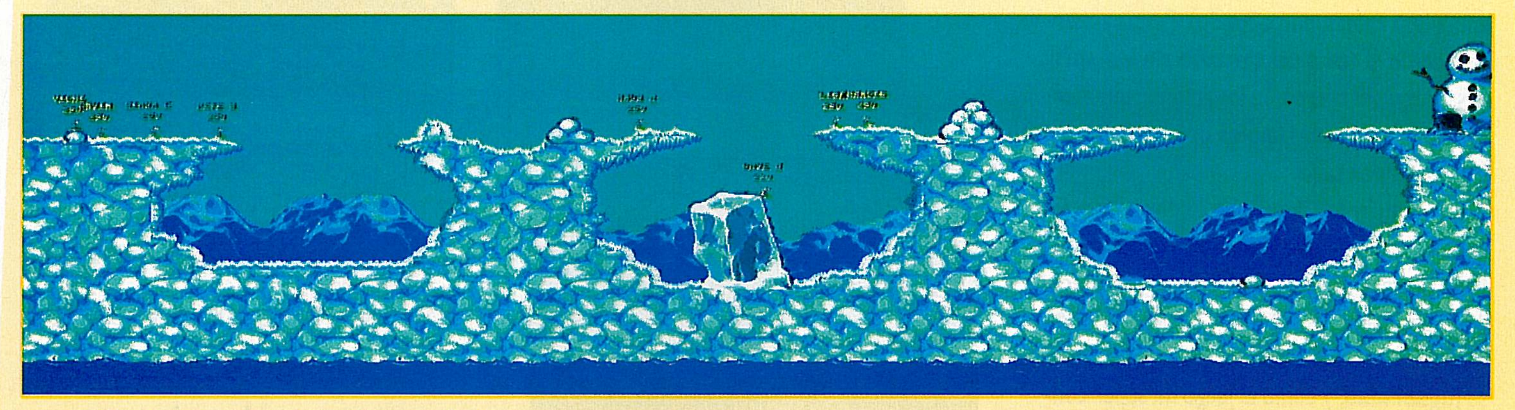
eStá En acCióN
• El "cachondeo" reinante en las partidas a cuatro jugadores.

nO eStá En acCióN
• Que con el juego no regalen una lupa para ver los sprites más grandes.

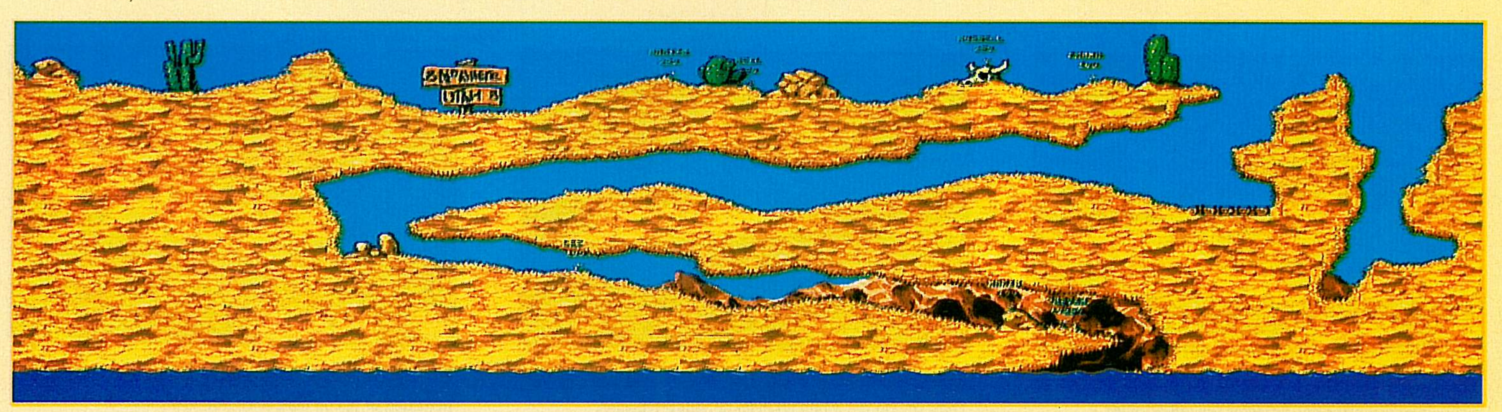


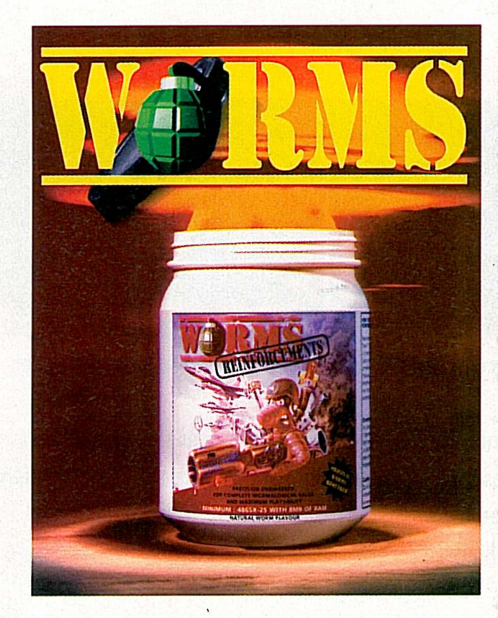
Una buena ocasión. *'Worms' es una magnífica oportunidad para que saquéis a relucir vuestras dotes estratégicas.*

Los escenarios de combate



Las batallas de 'Worms' se desarrollan principalmente en **cuatro tipos** de escenario: los del **hielo** y el **desierto** que veis aquí, más otros dos que os ponen a luchar en un paisaje **lunar** y en un país **verde y frondoso**. Ganar las posiciones de ataque más ventajosas, buscar buenas situaciones defensivas o desplazaros por ellos para **desatar ofensivas sorpresa** son acciones que se encuadran dentro de la estrategia del juego.

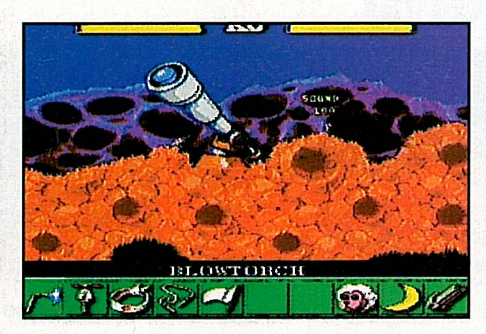




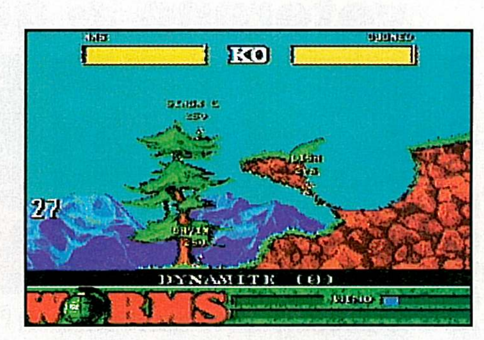
dirección del viento, sobre todo en los ataques a larga distancia. Así dicho puede sonar complicado, pero cuando os ponéis a jugar el **control resulta** tremendamente **fácil** y ofrece multitud de posibilidades de acción.

En contraste con tan alta jugabilidad, los **gráficos** son de lo más **simple** que hemos visto en mucho tiempo en un juego de Super. El diseño de los escenarios (básicamente son cuatro) es casi **plano, y el scroll** tiene tantos **problemas de desplazamiento** que a veces no sigue el movimiento de las lombrices (falla en algunas caídas, por ejemplo). Punto y aparte merece el tema del **tamaño de los sprites**, porque el cuerpo de los gusanos que ejercen de protagonistas apenas ocupa un **par de pixels en pantalla.**

Con semejante "despliegue" comprenderéis que es inevitable que la **acción resulte confusa** en más ocasiones de las que debiera. Afortunadamente, el éxito precedente de 'Worms' no le viene por sus gráficos, sino por su **jugabilidad**, y como el juego de Super conserva ese rasgo de las versiones anteriores todo indica a que estas lombrices guerreras van a **colgarse una medalla más.**



Elige arma. *Desde este menú en el que aparecen todos los ítems disponibles, podéis elegir el arma que vais a utilizar.*



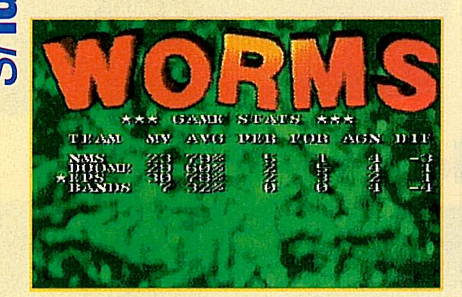
Adiós escenario. *Los programadores no se han complicado la vida: cada explosión supone un "mordisco" en el escenario.*

me **mola** *más*

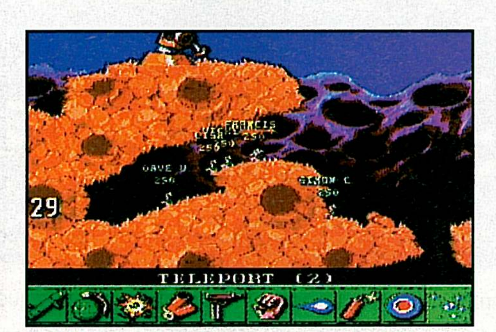
Si **luchan cuatro**

La **opción más divertida** de 'Worms' es la que permite disputar **ligas de 4 jugadores**. Entonces se desata la locura, porque pelean simultáneamente todos contra todos, hay **4 barras de energía en pantalla** y **16 lombrices** parapetadas en todos los rincones del escenario.







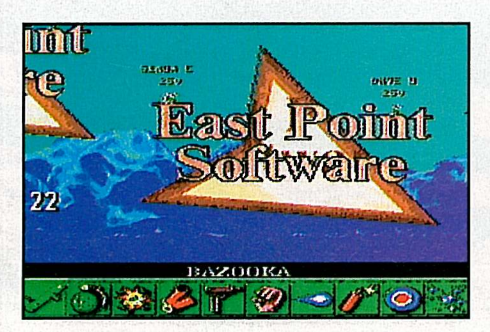


¿Cómo te llamas? *Podéis llamar a cada lombriz como queráis. Así identificaréis a vuestro pelotón.*

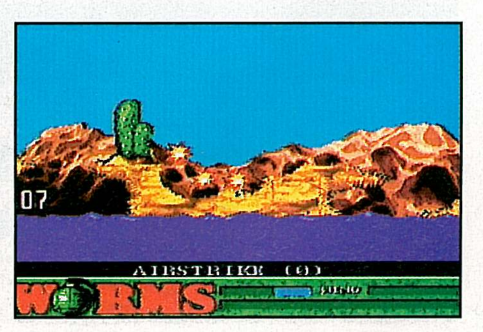
Ataques sorpresa, tácticas secretas, movimientos defensivos...cualquier estrategia vale para ganar esta batalla.



Viento y potencia. *Las barras de la zona baja de la pantalla miden estos dos aspectos tan importantes.*



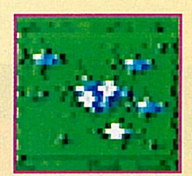
Autobombo. *En el último escenario del juego, los de East Point se han permitido un pelín de autopromoción.*



No queda una. *El ataque aéreo es una garantía de éxito, pero sólo se puede utilizar en una oportunidad.*



Ataque aéreo: Sirve para que vuestros cazas bombardeen las posiciones rivales.



Teletransporte: Viene de perlas para hacer desplazamientos por sorpresa.



Soplete: Podéis utilizarlo para excavar túneles en cualquier dirección.



Perforadora: Tiene la misma utilidad que el soplete, pero sólo cava en vertical.



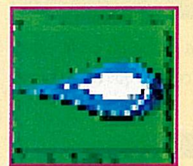
Kamikaze: Un ataque suicida recomendable para situaciones desesperadas.



Pasar el turno: Amigos, existen nombres que no necesitan explicación.



Escopeta: Es el único arma que te permite disparar en dos oportunidades.



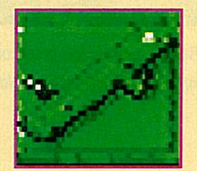
Bola de dragón: Un proyectil energético que quita 30 puntos de energía.



Dinamita: Tras depositarla, tienes 5 segundos para huir. Después, ¡BOOOM!



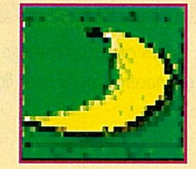
Oveja: ¿Habéis oído hablar de la técnica secreta de la oveja-bomba? Pues eso.



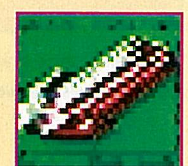
Bazooka: El arma ideal para las distancias largas. Cuidado con el viento.



Granada: Sus explosiones son demoledoras, pero es difícil hacer blanco.



Bomba banana: Sólo aparece en las cajas de armamento, pero es temible.



Minicañón: Es otra de las armas más codiciadas por su capacidad de disparo.



Uzi: Fusil de repetición pequeño, pero matón. Usadlo en las distancias cortas.



Golpe de fuego: Nunca se había visto un puñetazo así. ¡Traspasa el paisaje!



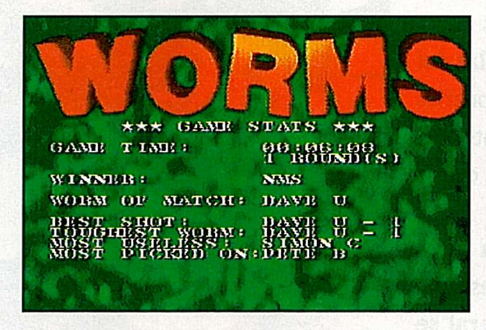
Rendición: El momento más humillante para un soldado. Mejor no usarla.



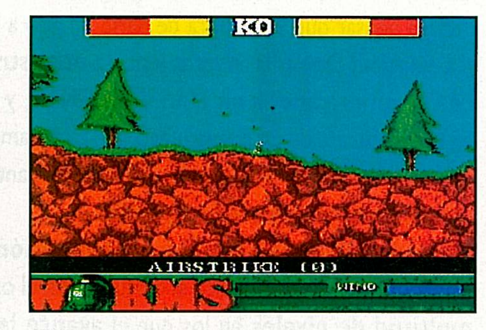
Bomba de fragmentación: Al explotar se divide en 5 bombas pequeñas.

Armas de gusano: un montón de ítems para sobrevivir ahí fuera.

Por encima de los gráficos, la jugabilidad es el punto fuerte de 'Worms'. Las ligas a 4 "gusanos" son un seguro de diversión.



Recuento de bajas. *Después de cada batalla aparece un cuadro estadístico con premio al mejor disparo.*



¿Cómo va la energía? *Cada lombriz tiene sus puntos, pero también hay unas barras que miden la energía de los equipos.*

OCEAN/Team 17

16 Megas - Continuaciones: 0
1 Vida - 0 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: Un juego de estrategia bélica. Sí, los protagonistas son gusanos, pero juegan estratégicamente al fin y al cabo.

• Desarrollo: Hay 24 campos de batalla y dos modos de juego: enfrentamientos amistosos y una liga en la que pueden participar cuatro jugadores.

• Tecnología: Aunque suene a guasa, resulta sorprendente ver el pedazo de animación que exhiben sprites tan diminutos como estos.

• Duración: Mientras mantengáis las ganas de echar unas batallitas (especialmente con unos amigos), el juego seguirá tan vivo como el primer día.

• Gráficos Los escenarios son simples y poco variados. A los sprites casi hay que ir a buscarlos con lupa.


69

• Sonido Los efectos son buenos y simpáticos, pero la música se oye al principio y desaparece durante los combates.

78



• Movimientos Aunque no hay mucho dinamismo, ofrece unas posibilidades de ataque amplísimas.

93

• Jugabilidad El control es muy fácil. Podría ser aun mejor, pero le afecta el scroll y el tamaño de los sprites.

88

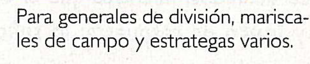
• Entretenimiento Te gustará si tienes alma de estratega. Te apasionará si tienes tres amigos más para jugar contigo.



88

• Opinión Por **Javier Abad**

En el curriculum de 'Worms' figuran victorias sonadas en otros formatos, conseguidas más gracias a su **jugabilidad** que a sus gráficos, pírricos pero encantadores. En su viaje a la Super, el juego conserva intacta la primera "virtud", sobre todo en las partidas con **varios jugadores**, pero se ve influido por unos gráficos demasiado reducidos. Además, ha perdido detalles como el **zoom** que agrandaba los sprites, algo que sin duda debería haber sido incluido.



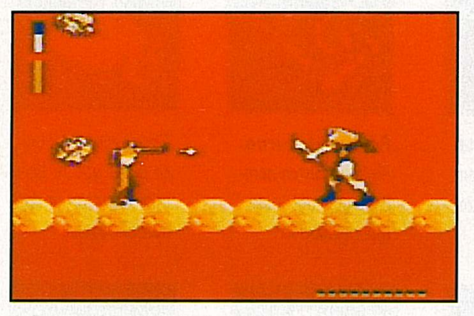
• Recomendación

Para generales de división, mariscales de campo y estrategas varios.

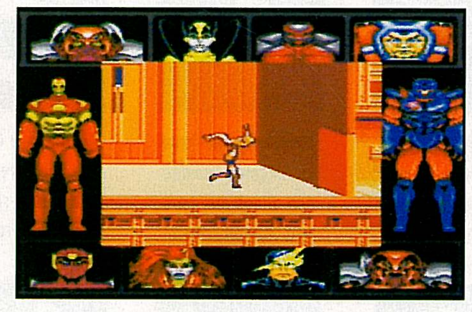

88

•Alternativas

Algunas muy sonadas, como **'Lemmings'**. Y otras menos conocidas, como **'King Arthur's World'**.



¡A por él! En algunos niveles lucháis contra un enemigo final. Éste va rompiendo el suelo para haceros caer a unas llamas.



¿Super Game Boy? Como podéis comprobar, el adaptador sólo sirve para enmarcar la acción. Los colores no varían.



Arriba y abajo. Los escenarios no tienen un perfil plano. Os obligan a subir, bajar y buscar el camino que lleva al final.

Iron Man X-O Manowar

in Heavy Metal

Después de haber probado ya varias veces la fórmula de utilizar el nombre y la imagen de un superhéroe como reclamo para sus cartuchos, alguien en Acclaim ha debido pensar que ya es hora de darle un giro a las cosas. ¿La solución? Doblar la apuesta: juntar a **dos estrellas del cómic americano, Iron Man y Manowar**, y ponerlos en el escaparate de un nuevo juego que curiosamente sólo va a mostrar sus encantos en Game Boy. Por tanto, que se pongan alerta los jugones de la portátil.

De dos tipos así sólo se puede esperar **acción a mansalva**, y eso es lo que ofrece el cartucho. En él os esperan **multitud de niveles** en los que el **avance lateral se conjuga con el combate cuerpo a cuerpo**. Aliens y máquinas de todo tipo salen a vuestro encuentro desde cualquier rincón de unos **escenarios bastante retorcidos**. Para enfrentarse a ellos, cada protagonista cuenta con varias formas de ataque (antes de cada stage elegís a qué héroe queréis controlar) y además los dos **pueden volar** mientras les dura una pequeña barra de energía que se recarga automáticamente en cuanto tocan tierra de nuevo.

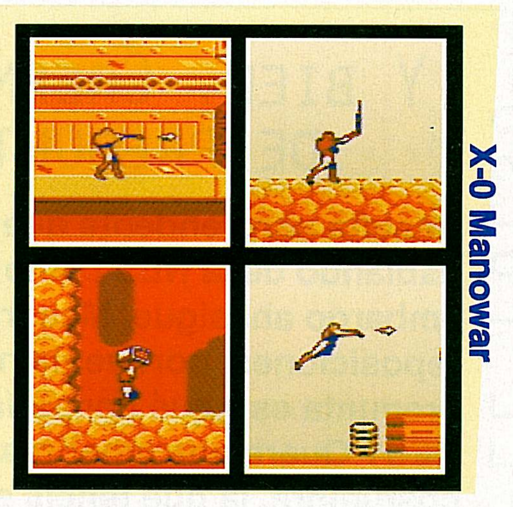
Hasta aquí las intenciones del cartucho son prometedoras, pero todo **se tuerce por culpa de los gráficos y del control**. Los primeros se descuelgan con unos sprites pequeños y poco definidos, mientras que el **control resulta espeso y lento** de respuesta; lo suficiente para echar por tierra un planteamiento atractivo a priori. Por lo visto, Iron Man y Manowar tendrán que esperar otra oportunidad para lucir sus verdaderos atributos.



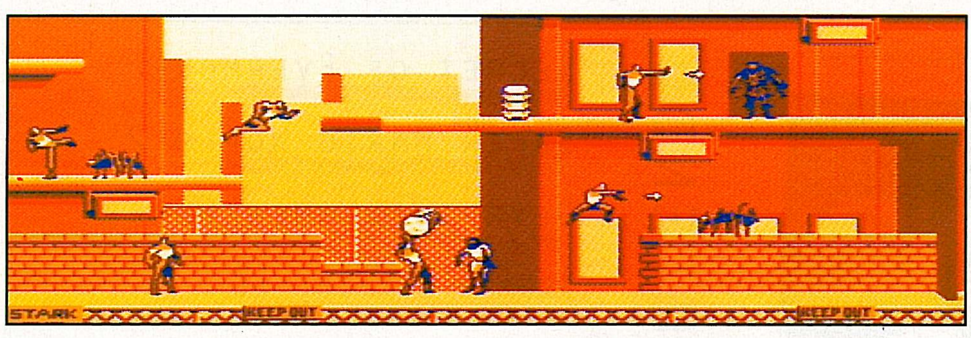
Iron Man

Dos **super-héroes** *en* **movimiento**

Aunque las animaciones no sean todo lo detalladas que cabría esperar a estas alturas, el tema de los **movimientos** es uno de los aspectos que podemos salvar del juego. Ya veis que las **posibilidades son amplias**, y el poder elegir entre los dos personajes ofrece una variedad adicional que se agradece. Sin embargo, el **control viene a aguar la fiesta** por la **lentitud de respuesta** al pad. Y así no se puede salvar la Tierra ni nada.



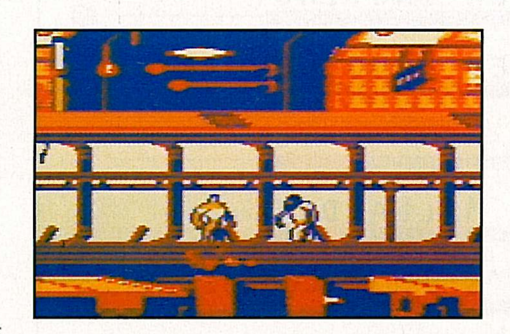
X-O Manowar



Haciendo de Iron Man. *Ser un hombre de acción tiene estas cosas. Tan pronto toca tirarle un barril a un rival como darle una patada a una araña o volar hasta el piso de arriba.*

Altos vuelos. *Los trajes de combate de los protagonistas les permiten volar y enfrentarse a situaciones como ésta.*

El bajo nivel gráfico y su raquítica jugabilidad echan abajo una idea que podía haber dado mucho juego.





¿Queda claro? *El prólogo a cada nivel lo pone esta pantalla en la que se detallan los objetivos y las amenazas.*



eStá En acCióN

• Reunir a dos estrellas del cómic en un cartucho es una gran idea.

nO eStá En acCióN

• La falta de categoría de los gráficos y la ausencia de jugabilidad.

ACCLAIM/Realtime

2 Megas - Cont.: Passwords
3 Vidas - 4 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: Mucha pelea y escenarios discontinuos. Lo llaman mezcla de acción y plataformas.

• Desarrollo: Niveles no muy largos, pero sí abundantes. Hay stages sólo para combates.

• Tecnología: Los adelantos técnicos y nuestros superhéroes no se llevan nada bien.

• Duración: Bastante, gracias a la cantidad de stages y los cuatro niveles de dificultad.

• Super Game Boy: Sólo el marco justifica su empleo. Los colores del juego no varían nada.

• Gráficos La definición de los sprites es ínfima y su tamaño, ridículo. Sólo se salva la variedad de los escenarios.




• Sonido La música anima el cotarro, pero los efectos se quedan bastante cortos. Con todo, notable en este apartado.



• Movimientos Son lentos, pero al menos la presencia de dos personajes en pantalla aumenta las posibilidades.



• Jugabilidad El control es confuso y la lentitud de respuesta al mando le resta toda fluidez a la acción.



• Entretenimiento El planteamiento es bueno, pero la escasa calidad afecta decisivamente al resultado final.



• Opinión Por **Javier Abad**

Acclaim ha conseguido **echar al traste una buena idea**. La unión de dos superhéroes en un cartucho podía resultar atractiva, y el **estilo de juego** era el más **apropiado** para desarrollarla. Sin embargo, el juego **no pasa los** más mínimos **controles de calidad**. **Gráficos** sacados del **paleolítico**, un **control nefasto, lentitud, jugabilidad raquítica**, poca continuidad en la acción son algunos de los "achaques" que le hemos encontrado. Algunos...

• Recomendación

Para incondicionales de la pareja de protagonistas.



•Alternativas

Si queréis superhéroes, **'Batman Forever'**. Si queréis acción y plataformas, **'Megaman V'**.

EL PULSO

Y BIEN. CREEMOS QUE HA LLEGADO EL MOMENTO DE PREGUNTARSE QUÉ PASA CON LA NES.

Resulta sorprendente que a estas alturas de los tiempos tecnológicos uno siga hablando de la NES como si tal cosa. Total, ¿qué son 64 bits frente a 8? Y sin embargo ahí sigue. Mes tras mes. Y dicen que vendiendo. Desde luego reposiciones, porque de novedades no vamos a hablar, eso ni mentarlo. La pregunta es:¿qué pensaríais si de aquí a un tiempo elimináramos El Pulso de NES? Queremos tener respuestas, así que por favor escribidnos a la dirección de costumbre, la que tenéis en el sumario. Muchas gracias por la colaboración.

EL SUBIDÓN

Nada espectacular en cuestión de escaladas este mes. Un **Toy Story** que sube un peldaño en la lista de Super; un **Kirby´s Block Ball**, que quiere tomar podio en Game Boy; y dos cosas que sí queremos reseñar. Primera, empujoncito para **Maui Mallard**: el de Disney aún no está a la venta. Segunda, un par de clásicos que se resisten a caer. Y suben: **Doom** y **Earthworm Jim 2.**

LA PROMESA

Son **adictivos, divertidos, jugables** y, rizando el rizo, hasta **originales**. ¿Cómo podéis decir que un **Tetris** a estas alturas es original? No, si no es eso. Es que resulta que **los Tetris que nos vienen** no son simplemente Tetris. Son Tetris bombazo, Tetris atacantes. Uno para **Game Boy (Tetris Blast)** y otro para la **Super (Tetris Attack)**, que estarán aquí en **otoño (septiembre-octubre)** para atraparnos de nuevo con su **baile de fichas**, piezas que explotan y esta vez, además, **personajillos a los que habrá que derrotar**. Y nada, solo que si te parece poca promesa, pues te lo juramos y ya está.



1	SECRET OF EVERMORE	NINTENDO • RPG	=
2	SUPER MARIO WORLD 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
3	OLYMPIC SUMMER GAMES	THQ • DEPORTES	=
4	BREATH OF FIRE II	CAPCOM • RPG	=
5	TOY STORY	NINTENDO • LUCHA	6
6	KILLER INSTINCT	NINTENDO • LUCHA	5
7	DONKEY KONG COUNTRY 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
8	WORMS	OCEAN • INTELIGENCIA	N
9	MAUI MALLARD	DISNEY • PLATAFORMAS	10
10	KIRBY'S DREAM COURSE	NINTENDO • GOLF	8
11	TINTÍN EN EL TÍBET	INFOGRAMES • AVENTURA	9
12	CUTTHROAT ISLAND	ACCLAIM • BEAT EM UP	11
13	SPIROU	INFOGRAMES • PLATAFORMAS	12
14	I.S.SOCCER DELUXE	KONAMI • FUTBOL	15
15	EARTHWORM JIM 2	VIRGIN • PLATAFORMAS	16
16	DOOM	OCEAN • ARCADE	14
17	PGA TOUR GOLF´96	THQ • GOLF	14
18	MOHAWK & HEADPHONE JACK	THQ • PLATAFORMAS	20
19	MICROMACHINES 2	OCEAN • CARRERAS	18
20	FIFA'96	EA SPORTS • FUTBOL	19

La Entrada + Fuerte

Se veía venir. Título que pasa por nuestro capítulo de sorpresas, título que irrumpe en la lista de marras. **Worms** fue el candidato y **Worms** está ahora en el **octavo puesto**, lo que no es moco de pavo para acabar de llegar. ¿Que podíamos haberlo colocado un poquito más arriba? A lo mejor tenéis razón, pero es que no sabéis lo que **nos ha hecho sufrir** el muy gusano hasta que por fin se ha decidido a salir. Que si en febrero, que si en marzo y al final ya veis, ¡en julio! Así que ahora debe demostrar que es muy bueno. Si no le dejaremos ahí clavado.



Game Boy

1	Donkey Kong Land	Nintendo • Plataformas	=
2	Olympic Summer Games	THQ • Deportes	=
3	Track & Field	Konami • Deportes	4
4	Kirby's Blockball	Nintendo • Arcade	5
5	Toshinden	Takara • Lucha	3
6	Tintín en el Tíbet	Infogrames • Plataformas	7
7	Micromachines 2	Ocean • Carreras	8
8	DragonHeart	Acclaim • Aventura	10
9	Return Of The Jedi	THQ • Arcade/Plataformas	6
10	CutThroat Island	Acclaim • Beat'em-up	9

El Rey Del Número 1

Llegó, vio, venció y se instaló. ¿Hasta cuándo? Pues va para largo. **Cuatro meses** lleva en el trono y parece que ni a cañonazos le van a sacar de ahí. Ya sabéis que el público manda y que cuando el **Secret of Evermore** sigue en boca de todos, El Pulso debe reflejarlo. Si aparece otro cartucho más interesante, completo, mejor y en español (muy difícil), entonces le relevaremos, y hasta soltaremos una lágrima. De momento sirva este texto como **homenaje** a una de las creaciones que más han conectado con el público en mucho tiempo.



El + Buscado

No está previsto como poco hasta **noviembre**, pero nosotros ya le damos caña al tema. **Electronic Arts** ha dejado caer que habrá **nuevo FIFA** este año. Y vamos por el 97. Llegará a **Super Nintendo** con una **lista de mejoras** que pronto podremos compartir y algunos datos espeluznantes que la prolífica **EA Sports** no quiere soltar ni por todo el oro del mundo. Así y todo estamos de enhorabuena. Que un gigante de la industria siga confiando en los 16 bits siempre quiere decir algo, ¿no?



N.E.S.

1	Wario's Woods	Nintendo • Puzzle	=
2	Super Mario 3	Nintendo • Plataformas	=
3	Tetris 2	Nintendo • Puzzle	=
4	Megaman 5	Capcom • Plataformas	=
5	El Rey León	Virgin • Plataformas	=

El Mediocre

A ver si lo adivináis. Es uno de los dos juegos que comentamos este mes (no, si vamos de record). Lleva la firma de **Acclaim** y va de **superhéroes**. Una pista más. Protagoniza nuestro **póster gigante**. Vale, ya habéis dado con él. **Ironman** y lo que sigue ha hecho méritos de sobra para ganarse el apelativo y **quedarse unos cuantos meses en la nevera**. Y no es que sus gráficos o la jugabilidad nos atormenten; lo peor de todo es lo **poco rentable que ha resultado la idea de unir las fuerzas de dos insignes del cómic** americano.Una pena porque **la carátula es escalofriante.**

ZONA ZERO

EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN

Ernesto Martínez Becerra (8 años) (Almería)

¡Pero esto qué es!! ¿Realidad Virtual o que has visto muchas películas (seguro que os acordáis del agente Slatter en «El último Gran Héroe»)? Oye pues a partir de ahora vamos a vigilar mucho más nuestra Game Boy.



Especial "peques"



Beatriz Buades Carreño (7 años) (Alicante)



Marta Bellot Jurado (tan peque...) (Barcelona)



Jorge R. Tenreiro Corral (muy peque) (Alicante)

Borja Esquirol Zuloaga (También peque) (Barcelona)



Vicente Buades Carreño (5 años) (Segovia)



Guillermo Peñaranda Muñoz (7 años) (Toledo)

¡¡Ponlo todo aquí!!

Has empezado a hacer las maletas y estás a punto de poner pies en polvorosa de la ciudad. ¡Qué suerte! Pero cómo, ¿que no te llevas la consola? Bah, seguro que es porque no tienes sitio donde meterla. Pero tranquilo, aquí tenemos la solución. Envíanos un dibujo y, si nos gusta, te regalaremos una bolsa súper práctica para guardar tu consola, juegos...

HOBBY PRESS, S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis ZONA ZERO.

A veces llegan Cartas ...

Directas

Diego Mayor Pereira (Lugo)

- Queride Nintendo Acción:
Os lo digo bien clarito:
M-a-n-d-a-d-m-e u-n
¡R-e-Lo-j!

Perdidas

Martín Sánchez de Yébenes (Córdoba)

Hola Club:
Os mando un truco de los Power Ranger: (Game Boy)
Password

2º: 4718
3º: 1012
4º: 0216
5º: 1387

Y os mando otro por si podeis mandarme ¿ para más de guantes:
SONIC (Mega Drive)

Parlanchinas

Como habeis podido apreciar me encanta hablar, y más si es con una
gente tan perita y tan trabajadora como vosotros que sabe lo que les
gusta a los videoadictos, caso en el que también estaría incluido yo,
creo. También me gustaría deciros algo, porque prefiero deciros la
verdad a engañaros como hacen algunos, ¡ no compro vuestra revista !,
se la pido a un amigo que la compra de vez en cuando, sin embargo, si
me prometeis que vais a publicar el dibujo y a lo mejor este pedazo de
carta, os prometo por " Snoopy ", que es " sagrao ", que lo más seguro
es que la compre para vacilar de que mi nombre sale en una revista y que
quedará para los anales de la Historia, me he " pasao ", ¿ verdad ?.

Juan José Álvarez Aguilera (Málaga)

Solidarias

HOLA AMIGOS:

LO QUE QUIERO ES UN RELOJ PARA UN AMIGO MUY ESPECIAL QUE SE HA ROTO, BUENO SE HA CAIDO JUGANDO AL "STOP" (Es parecido al pillapilla.)Y SE HA HECHO UNA DOBLE FRACTURA DE CUBITO Y RADIO Y ESTÁ BASTANTE TRISTE PORQUE NO PUEDE JUGAR A MUCHOS JUEGOS QUE A ÉL LE CHIFLAN.

Norberto Cuartero Toledo (Zaragoza)

Por una apuesta

Un buen amigo de Zaragoza

Hola Nintendo Acción:
Os escribo para deciros que quiero el reloj de Mario ya que he apostado con mis amigo 1000 ptas, por
Muchas Gracias

Muy "curradas"

4

• Del mundo 4-2 a los mundos 6 - 7 u 8

• Hacer aparecer '3' blogues de '4' que hay. Despues romper los blogues de ladriblo y subir por la rama, se cogen 18 monedas (SIGUE LA LINEA VERDE)

- las plataformas van hacia: arriba, abajo, horizontal y vertical

8 7 6

5

• Del mundo 4-2 al mundo 5 (SIGUE LA LINEA VERDE)

• Subir e ir por arriba, o llegar hasta el ultimo tubo, subir encima romper blogues, saltar hacia arriba e ir hacia la derecha

• Los blogues se rompen siendo: Super Mario o con la flor de fuego

5

José Díez Álvarez (Tapia de la Ribera, León)

Super Nintendo

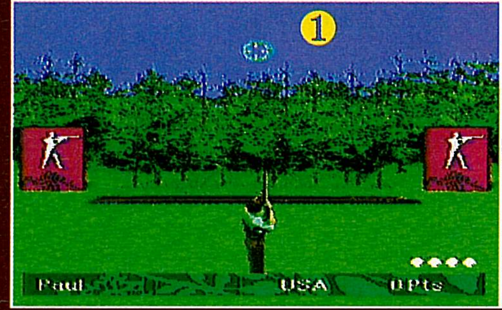
Todas las claves para conseguir el oro olímpico

Olympic



Summer Games

Preparados, listos, ¡ya! Los atletas corren como posesos por la pista. Parece que andan muy igualados, ¡no!, hay uno que ya ha cogido mucha ventaja. ¡Atención!, lleva algo en la mano... Sí, es el Nintendo Acción y su guía práctica para pulverizar el crono olímpico. Señores, tenemos nuevo record del mundo. Conclusión: Desde luego, hay gente que siempre deja lo mejor para el final.







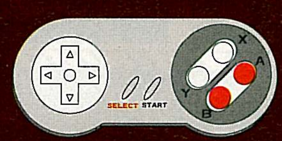
Tiro al plato

La clave

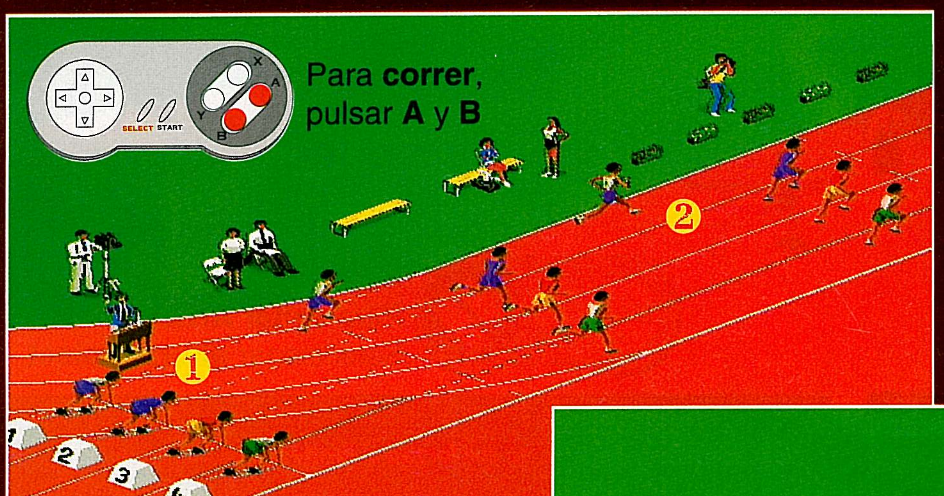
Moved el punto de mira con **suavidad** y **anticiparos** a la trayectoria del plato. No bajéis de **cuatro aciertos** en cada tanda.

Posibilidad de medalla: Baja

1. Antes de que lancen el plato, colocad el **punto de mira a media altura**.
2. La forma más segura de acertar es **calcular la trayectoria** que va a seguir el plato, y disparar **un sólo tiro** cuando ya esté **descendiendo**.
3. Moved el punto de mira en **horizontal** y sin hacer movimientos bruscos.



El botón **direccional** sirve para **apuntar**, el **B** para pedir plato y el **A** para disparar.



1. Una buena salida es fundamental, porque los rivales pueden coger una ventaja insalvable.
2. Para ir rápido es importante **no soltar mucho los botones** y mantener un buen ritmo.
3. Procurad conservar las distancias y **reservad fuerzas** para ***sprintar*** al final.
4. Pulsad **Arriba** en la meta para que vuestro corredor se abalance sobre la línea al cruzarla.

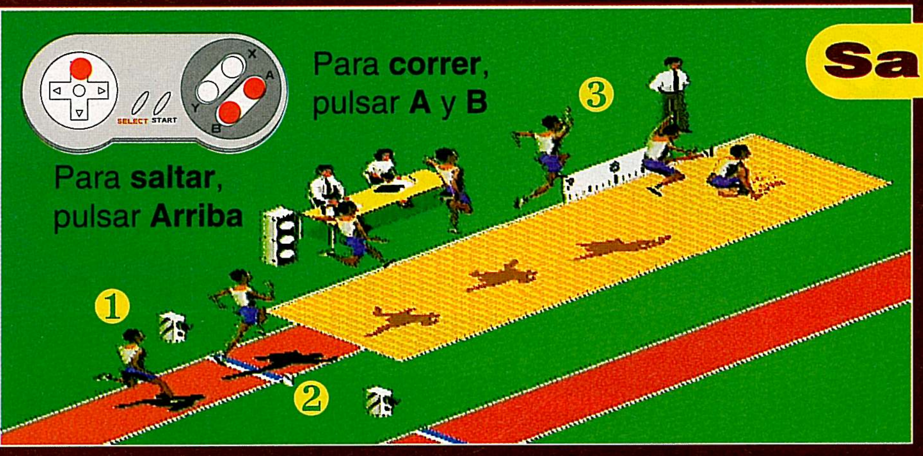


100 metros lisos

La clave

Es indispensable realizar una **buena salida** y tener los dedos relajados para mantener un **ritmo alto** durante toda la carrera.

Posibilidad de medalla: Media



Salto de longitud

La clave

Coged la **máxima velocidad** posible en la **carrera**, apurad al máximo y entrenad para dominar el **ángulo ideal** de salto.

Posibilidad de medalla: Alta

1. La **velocidad** que cojáis durante la carrera es **definitiva** para saltar más lejos.
2. **Apurad la entrada** a tabla. Es mejor arriesgar que saltar demasiado pronto.
3. Al saltar, presionad **Arriba lo justo** para adquirir un **buen ángulo** de salto.

Salto con pértiga

La clave

Id **a tope** al llegar a la colchoneta y realizad los movimientos de la pértiga **con mucha rapidez**.

Posibilidad de medalla: Media



1. Presionad **A y B** a buen ritmo para coger **velocidad en los últimos metros**.
2. Haced rápidamente el siguiente movimiento: **Abajo** para clavar la pértiga, **Arriba** para elevaros y **Derecha** para pasar el listón con holgura.



Salto de altura

La clave

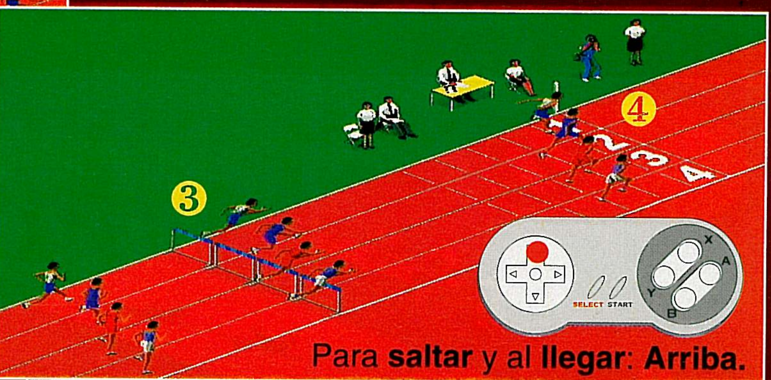
Haced una **carrera rápida** y estad atentos para **saltar en el momento justo**. Con un poco de práctica, la medalla de oro está casi asegurada.

Posibilidad de medalla: Alta

1. Es una carrera corta, así que **forzad al límite** la maquinaria.
2. Saltad justo cuando el atleta **comience a girarse**. Si lo hacéis antes o después, no conseguiréis superar el listón.
3. **Ahorrad energías**. Si saltáis con mucha holgura una altura determinada, utilizad el botón **Select** para no participar en la siguiente ronda de saltos.

110 metros vallas

Para correr: A y B.



1. Concentraos al máximo en la salida. Los rivales siempre salen bien, así que tenéis que estar **muy atentos al disparo**.
2. **Derribar una valla** puede hacer que perdáis la carrera.
3. Anticiparos en los saltos y mantened el **ritmo** entre valla y valla.
4. Si la llegada es apretada, **presionad Arriba** sobre la línea y **ganaréis unas décimas de segundo** que os pueden dar la victoria.

La clave

Coordinad bien el salto de las vallas. Si queréis ganar es imprescindible que **no derribéis** ninguna y, por supuesto, que mantengáis una **"velocidad de dedos"** alta.

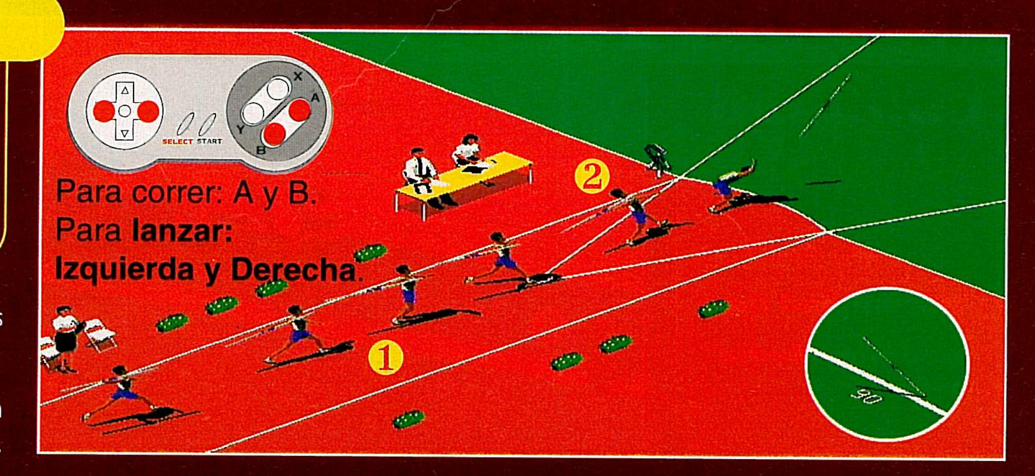
Posibilidad de medalla: Baja

Jabalina

La clave

Apurad el terreno al máximo y haced **rápido** el **movimiento** direccional.

Pos. de medalla: Alta



1. Mantened **pulsado Izquierda** mientras realizáis la carrera de **aproximación**.
2. Al llegar al vértice de las líneas, haced un movimiento **rápido Derecha-Izquierda**.



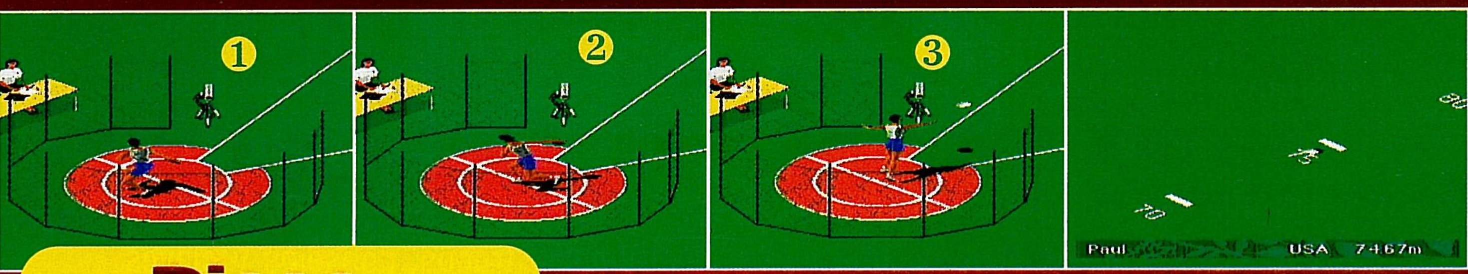
Triple salto

La clave

Tratad de llegar a la tabla de salto con la mayor velocidad, **apurad** al máximo y haced las **tres batidas** con mucha **coordinación**.

Posibilidad de medalla: Media

1. Esforzaos al máximo en los últimos metros de la carrera y **no tengáis miedo de acercaros todo lo posible a la tabla.**
2. Pulsad **Arriba** en cada uno de los **tres saltos**. La animación es perfecta, así que tomad las **zancadas** del atleta como **referencia**.



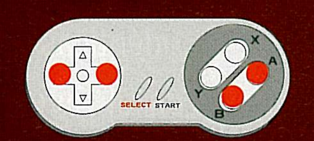
Disco

La clave

Al principio parece difícil, pero después sólo es cuestión de coger un buen **ángulo de lanzamiento** para superar los **70 metros** y ganar el oro.

Posibilidad de medalla: Alta

1. Presionad rápidamente A y B para que el lanzador comience a girar. Atención, porque apenas hay tiempo para que dé **dos de giros** antes de lanzar.
2. Justo cuando **pise la línea** que divide el círculo, presionad **Izquierda** en el botón direccional.
3. Inmediatamente después, presionad **Derecha** para efectuar el **lanzamiento**.



Para **girar: A y B**.
Para **lanzar** el disco:
Izquierda y Derecha.



Tiro con arco

La clave

Controlad vuestros **nervios**: hay tiempo de sobra para disparar las seis flechas sin caer en **precipitaciones**.

Posibilidad de medalla: Media

1. Tomáoslo con calma. Tenéis **60 segundos** para lanzar las **seis flechas**.
2. Cuidado con el **viento**. La **bandera** que hay encima de la diana os indica su **dirección**.
3. Nunca disparéis cuando el punto de mira **esté fuera del círculo** amarillo. Así conseguiréis 9 puntos como mínimo en cada flecha.



Para **tensar: B**.
Para **disparar: A**.
Para **apuntar: Botón direccional**.

Game Boy

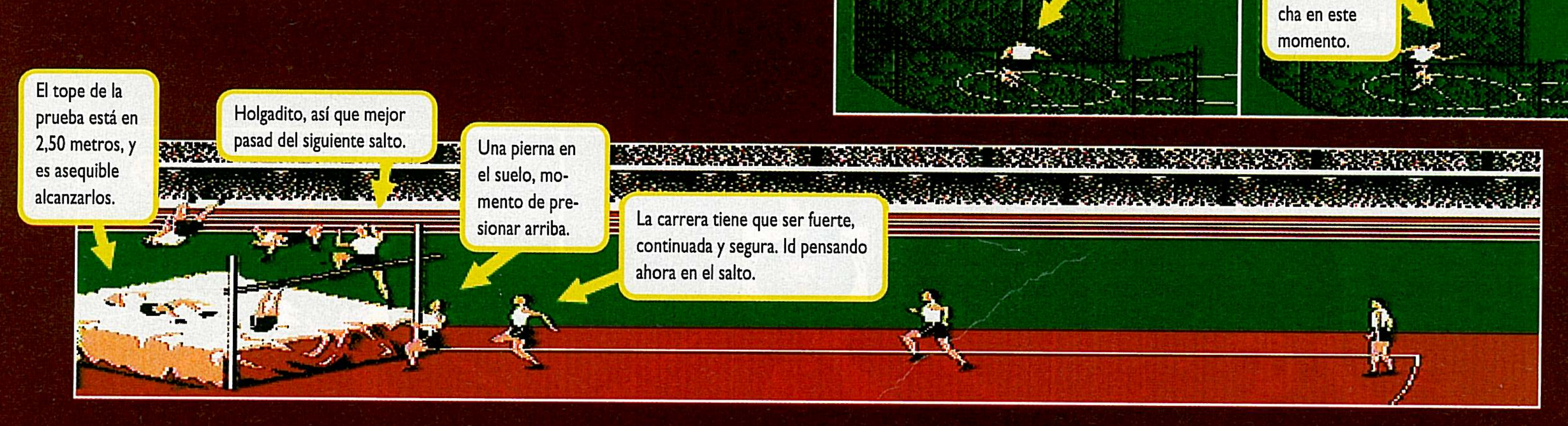
Olympic Summer Games



Lograr el oro en la versión portátil de Olympic no os dará tantos quebraderos de cabeza como en Super Nintendo. Las pruebas son las mismas, las perspectivas apenas varían y seguiréis teniendo que poner en práctica parecidas estrategias (idénticas en muchos casos), pero aún en el nivel "hard", este juego resulta más asequible. O eso nos ha parecido después de batir algún record mundial que otro sin siquiera recurrir al utilísimo modo "turbo" del pad. Si queréis hacer de las olimpiadas un camino de rosas, ganarlo todo, anotad estas estrategias, trucos, consejos y claves. No habrá ser humano que se atreva a desafiaros. Así de aplastante.

Empezad presionando A + B y mando a la izquierda para empezar a girar.

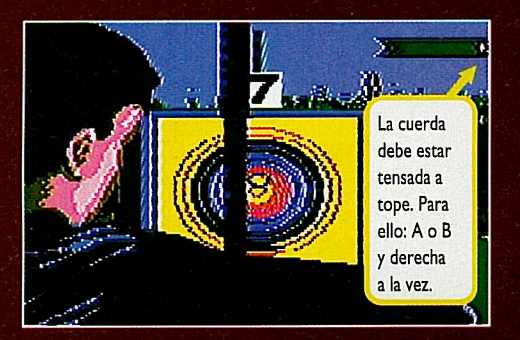
Arriba, para definir el ángulo de lanzamiento y derecha en este momento.



Salto de altura
Aprovechar el momento justo

El truco de esta prueba está en aprovechar el momento: un instante de debilidad que a duras penas muestra el atleta. El proceso es el siguiente: se **apura la carrera** y luego se espera hasta que nuestro hombre **haga el escorzo y comience a impulsarse** sobre una de las piernas. Ahí, ahora, si hombre. El tio se elevará hasta el infinito y caerá como una pluma sobre el colchón. Por lo demás, en esta prueba tenéis la oportunidad de no cansaros más de la cuenta. Haced un salto y, si **sobrepasáis el listón con cierta holgura**, dejad pasar unos cuantos centímetros e intentadlo de nuevo. Así os agotaréis menos y cada altura supondrá un reto diferente.







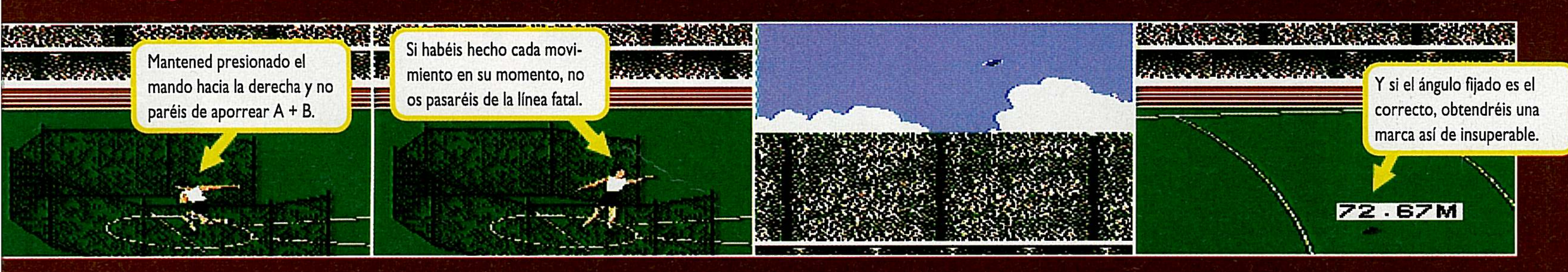


Tiro con arco: Máxima precisión en 60 segundos

Los **tres pasos** que requiere esta operación han de ser **ejecutados de forma continuada y sin precipitaciones**. Primero, botón **A o B y mando a la derecha**. Así **ajustáis la presión** de la cuerda. **A tope** es lo conveniente. Entonces **soltáis**. **Elegís la dirección** con el punto de mira y **ojito a la veleta. Indica la dirección del viento (también si hay que elevar o no la mira)**. Bien, pues fijáis el destino y **presionáis otra vez el botón para soltar la flecha**. Después **pulsáis Start** y os ponéis otra vez manos a la obra. **Tenéis 60 segundos** para realizar un tope de seis lanzamientos. Si la suerte no os abandona, conseguiréis **6 plenos**. Pero por aquello de asegurarlo, mejor que entrenéis de lo lindo.

Lanzamiento de disco: Una maniobra complicada que no asegura el éxito

Por una vez no tendréis que correr, pero sí que **pulsar con ritmo los botones A y B**. Para **coger fuerza**, aunque bueno, la fuerza debe estar en el brazo del lanzador. Y en su/nuestra habilidad para ejecutar el movimiento. Lo dicho, A y B a todo trapo y una **sutil presión hacia la izquierda**. El atleta empieza a girar, entonces hacia **arriba**, para **definir el ángulo de inclinación**. Atención a ese pie que sobrepasa la línea central de la zona de lanzamiento. Es el momento de pulsar **derecha y soltar el disco**. La maniobra debe ser **rápida y continuada**. Otra vez hay que **apuntarse al riesgo**, aunque a decir verdad los árbitros son esta vez muy puntillosos y **no perdonan el más leve desliz**. Ah! Y **no dejéis de presionar**, a buen ritmo, los **botones A y B. Ni siquiera cuando el disco haya salido de la mano**.

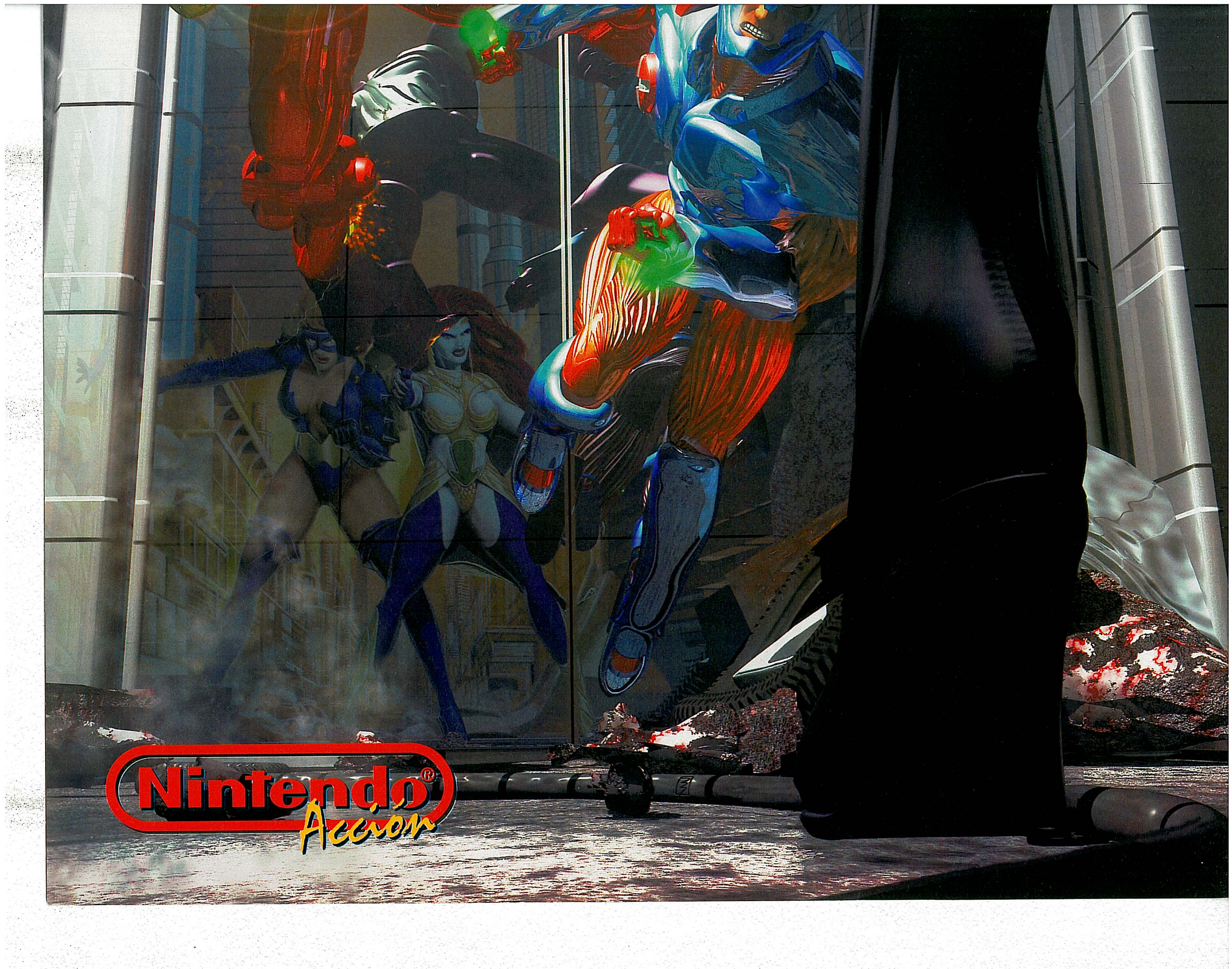


100 metros lisos: ¿Sólo velocidad?

Un ritmo de pulsaciones **rápido y equilibrado** resulta fundamental en esta prueba. Así que ojo con aporrear sin sentido -caos- los botones A y B. Por la salida no os preocupéis: los atletas **saltan a la vez de los cajones**, "ergo" es preferible empezar a correr sin ventaja que **provocar una salida nula**. Hacia el **final presionad arriba** en el pad: adoptaréis la posición de meta, **brazos atrás y pecho en primera fila**, y ganaréis décimas. La competición se divide en **semifinales y finales**. Esforzaos en la final y conformaos con un segundo puesto en la primera. Así **no se os cansarán tanto los dedos** y podréis rendir al máximo para obtener la **primera y obligada medalla de oro.**
Si **participáis dos corredores o más**, y todos accedéis a la final, la carrera no se disputará. Se **asignarán los puestos y las medallas en función del tiempo obtenido en semifinales** (los que hayan ganado cada carrera parten con ventaja, claro).



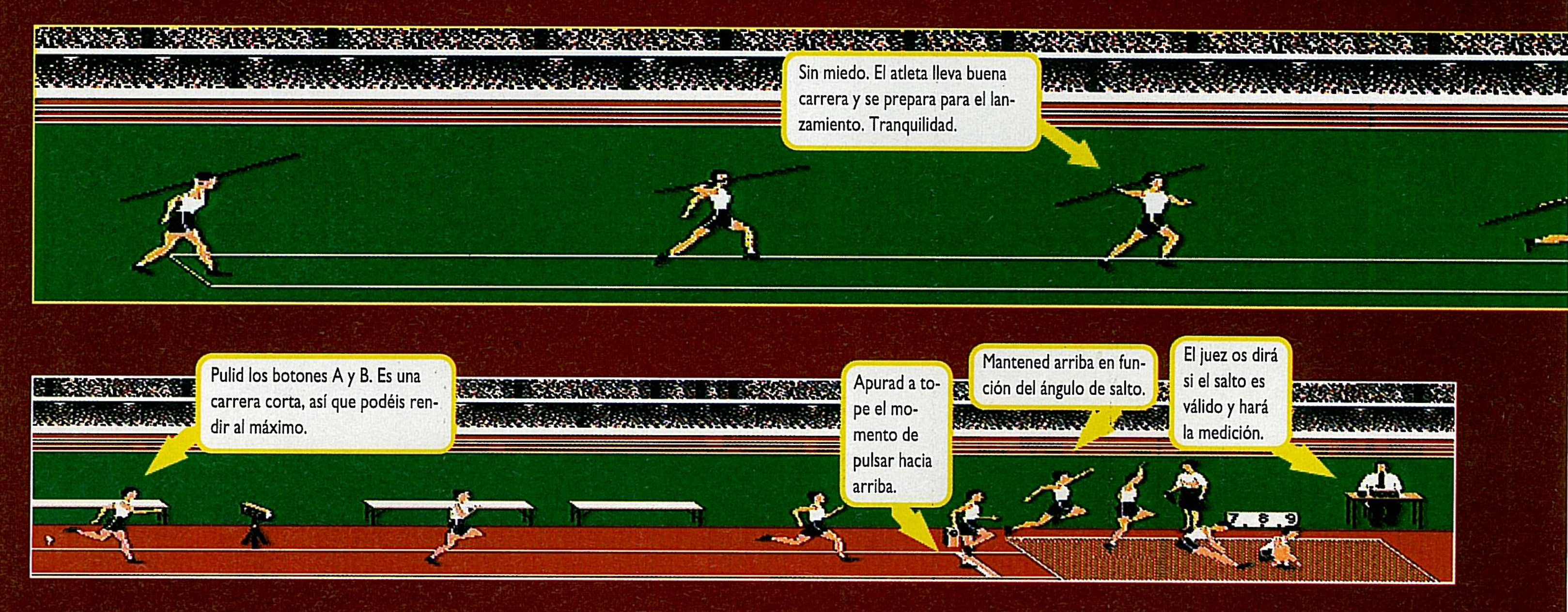

MARVEL COMICS
IRON MAN
X-O MANOWAR
IN HEAVY METAL
VALIANT
STARK


Nintendo®
Acción



110 metros vallas: No se permiten los errores

Esta prueba exige **velocidad y habilidad** a partes iguales. Tan importante como llevar un buen ritmo A + B es afrontar las vallas, **10 muy seguiditas**, que "obstaculizan" el recorrido. ¿Cuál es la clave? Presionar **arriba (salto)** en el momento adecuado. A saber: justo un **instante antes** de lo que tus ojos te dictarán. El primer obstáculo no es complicado pero, aunque le **cojáis rápido el tranquillo**, no perdáis la concentración. Un salto a destiempo, **adiós a la valla y a la carrera**. La estructura es idéntica a la prueba de 100 metros, detalles para "multiplayers" incluidos.

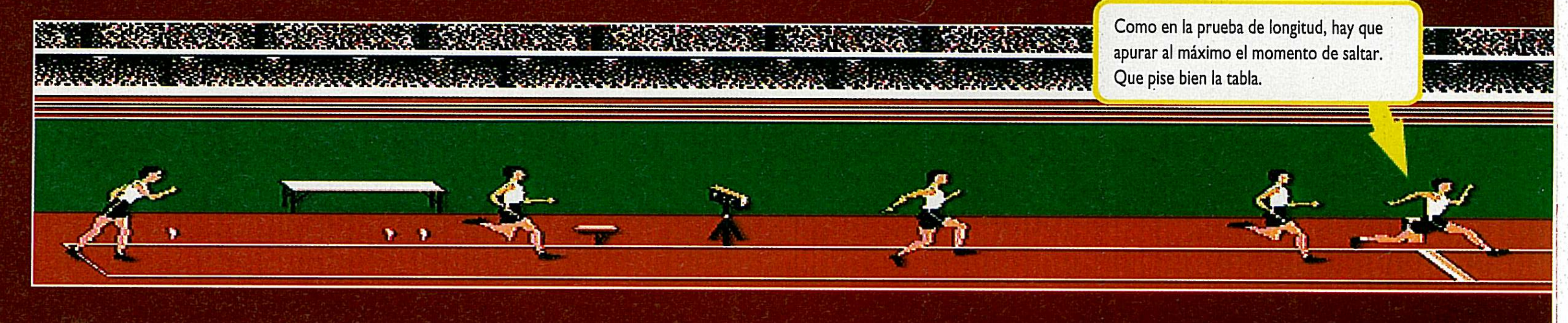


Salto de longitud: El ángulo es la clave

Empezad apurando el "trote" al máximo. Cuando **piséis la tabla**, ni antes ni después, pulsad hacia **arriba** y **mantened según el ángulo** de inclinación que queráis tomar en el salto. Si os pasáis, corréis el peligro de que el atleta caiga incluso antes de pisar a arena. Y si no llegáis, pues otro tanto de lo mismo, porque el colega no cogerá prácticamente altura. El término medio está **alrededor del segundo** de pulsación, más bien tirando por lo bajo. Y un consejo vital para llegar a los **9 metros**. Apurad el máximo el momento del salto. Mejor un nulo que un 6.35. Sólo es un juego.

Triple salto: El truco está en pulsar a tiempo

La base es la misma que en el salto de longitud, sólo que ahora tendréis que repetir el movimiento de mando hacia **arriba** hasta **tres veces**. Se va corriendo al máximo hasta la primera tabla, se **apura y se pulsa**. Justo en el momento en que el atleta besa el suelo, otra vez arriba. Y de nuevo para el siguiente salto. Si la primera acometida ha sido lo suficientemente temeraria, el sato puede prolongarse más allá de los **18 metros**. De lo contrario tendréis que conformaros con los 16.00 o el No Jump ése tan majo que sale cuando se pasa uno la tabla.





Salto con pértiga:
Entra en juego la habilidad

Primera clave: afrontar con **velocidad** el reto (A y B). Mayor cuanto más alto pongamos el listón. Siguiente clave: en la zona de salto es fundamental realizar **tres movimientos** de forma consecutiva. **Abajo** cuando diviséis la base donde se planta la pértiga, **arriba** inmediatamente después y a la **derecha** para cruzar el listón con suficiente holgura. Todo ágil, sin que se te pegue el botón a los deditos.



Lanzamiento de jabalina:
Atención a la zona de lanzamiento, ¡ni mirarla!

La prueba transcurre más o menos así: correr mucho, para variar, **soltar la jabalina y parar los pies** lo suficientemente rápido como para no pisar la zona prohibida. Y ahora, si queréis que todo eso os lleve al podio, tomad nota: pulsa **derecha para soltar la jabalina** y de paso ajustar el ángulo de inclinación en **el último momento**, cuando el atleta ya no pueda llevarse el brazo más atrás. A continuación presionad **izquierda** (a nosotros nos ha dado mejor resultado cuando manteníamos la dirección). Tras el lanzamiento, la jabalina sobrevolará el estadio e irá a caer 90 metros más allá. Para **anticiparos al resultado final**, fijaos en el vuelo de la jabalina. Si se aúpa por encima de la grada, buena puntuación.

Tiro al plato:
Lo importante es colocarse bien

El tirador está quieto, lo que **hay que mover**, y bien, es el **punto de mira**. Presionando uno de los botones ordenamos a los jueces que **suelten el plato**. El mismo botón servirá para disparar, hasta dos veces. Los platos aparecen por sorpresa, desde cualquier ángulo, y tan rápido se desvanecen. Intentad **pillarlo a la salida**; es aún más difícil cuando desciende.

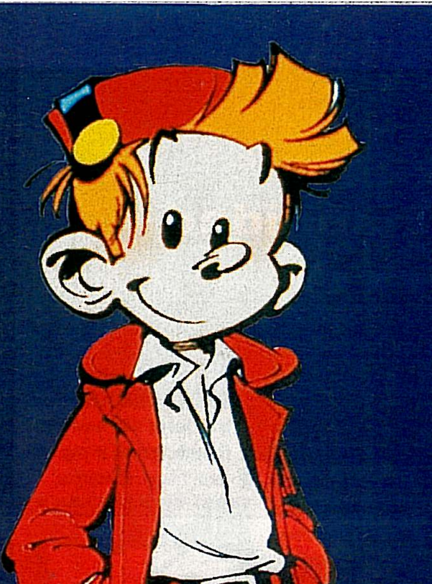




Claves para ganar siempre... o casi siempre

- En las **pruebas de salto**, **apurad al máximo** el momento de presionar botón o dirección. Si os pasáis, siempre habrá más oportunidades.
- En **velocidad**, no olvidéis pulsar **arriba** un pelín antes de **cruzar la meta**.
- Probad a **identificaros en pantalla con el nombre de algún atleta famoso**. Nosotros nos hemos llamado **STONE** en muchas pruebas (es el apellido de un "tester" de Tiertex) y hombre, algo más de brío sí que hemos notado.
- Realizad todos los **movimientos**, especialmente los más complicados, de forma **suave, precisa y rápida**. No os entretengáis y no dejéis pulsados los botones más tiempo del necesario.
- **No os canséis** inútilmente. En las pruebas donde no te obliguen a realizar todos los saltos, dejad pasar algunos, sobre todo si estáis bien de fuerzas.
- Una obvia: Si tenéis **Super Game Boy** y un mando con **modo turbo**, aprovechaos de la situación. Seréis **Superman y lo ganaréis todo.**

Super Nintendo



SPIROU

Los últimos pasos para rescatar al Conde

Cada vez estamos más cerca de liberar al Conde de las garras de Cianura. Lo que queda se pasa de duro, pero si habéis llegado hasta aquí ya no podéis echaros atrás. A continuación intentaremos facilitaros el asunto, pero que quede claro que sin habilidad y mucha paciencia no llegaréis a ningún sitio. ¿Todos listos?

David García



Fase 7: La montaña

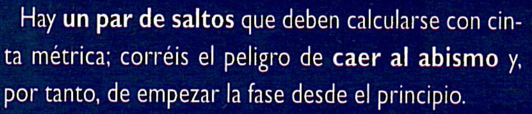




Estamos ante una fase complicada en la que la **precisión en los saltos** será fundamental. Spirou debe **posarse en las ramas que sobresalen de la montaña** y, botando sobre ellas, impulsarse lo más lejos posible.

Hay **un par de saltos** que deben calcularse con cinta métrica; corréis el peligro de **caer al abismo** y, por tanto, de empezar la fase desde el principio.

Tras superar un **par de saltos largos**, os encontraréis con una especie de **gorila que lanza piedras** en todas direcciones; bajo él veréis un **elefante que os dará un objeto** capaz de crear una **nueva entrada en las rocas de la montaña**. Debéis utilizarlo justo **donde indica la ardilla**.

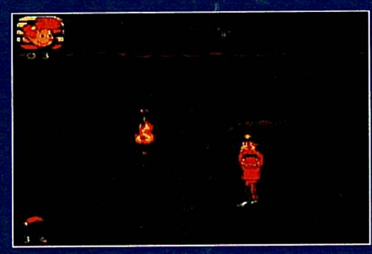


Tras salir, bastará con dar otro par de saltos para **llegar de nuevo ante el pequeño roedor**. Una vez allí, Spirou **deberá empujar una piedra** para **activar la salida de la fase**.



Fase 8: Las catacumbas









Las catacumbas son un **lugar oscuro y peligroso**, especialmente por la multitud de trampas: **pinchos afilados que sobresalen de las paredes, suelos quebradizos, paredes activadas por interruptores ocultos**...

A grandes rasgos se podría decir que **el objetivo consiste en ir abriendo caminos a base de colocar una serie de piedras brillantes en las cuencas de los ojos de las estatuas**.

Al activar las **dos primeras**, se **abrirán sendas puertas** por las que podremos continuar la aventura. **La tercera os planteará novedades**. Una: encontraréis el **"primer ojo"** de manera sencilla, pero para **pillar el segundo** tendréis que **subir las escaleras que aparecen y desaparecen: no os desliceís por la puerta giratoria**, es una verdadera trampa.

Y dos. Esta vez, cuando coloquéis los brillantes, no se abrirá ninguna puerta. En su lugar aparecerá una cadena por la que **Spirou deberá descender**. Abajo encontraréis las piedras que tendréis que colocar en el lugar correspondiente de la **última estatua (la cuarta)**. El siguiente paso será **regresar a la pantalla anterior** y allí volver a utilizar la cadena para descender. A nuestro amigo le espera una vertiginosa carrera contra una **pared de afiladas estacas.** Un solo error y **Spirou será presa de los pinchos.**



Fase 9: La cueva

Fase **acuática** donde las haya. Primer consejo: Imprescindible vigilar el **medidor de oxígeno** (situado en la esquina superior derecha) para que **nunca llegue a cero** o al menos se mantenga en niveles que **os permitan salir a la superficie a tomar aire**.

Hay **tres momentos esenciales** en esta fase. El primero, un **enfrentamiento con el robot** que hay junto a la ardilla. El **arma de Spirou** es más que **suficiente para derrotarlo**, pero lo importante es la **pequeña bomba** que conseguiréis.

Tras el robot, y ya bajo el agua, os encontraréis con una barrera aparentemente indestructible. Nada de eso, no hay más que **esperar a que el submarino dispare sus misiles**. El problema es que son necesarios tres impactos y entre uno y otro habrá que subir a la superficie a llenar los pulmones. Superada la barrera, llegaréis ante una **plataforma que se vendrá abajo al detonar la bomba** que figuraba en el inventario.

Spirou está en los momentos finales. Una vez que se llene de agua la nueva zona, el chaval podrá alcanzar la superficie. Allí debéis **caer por la catarata** y **saltar sobre las plataformas**. Pronto os enfrentaréis a otro robot idéntico al anterior y más abajo veréis una **barrera que os separa de la salida. Explosionad la bomba.**

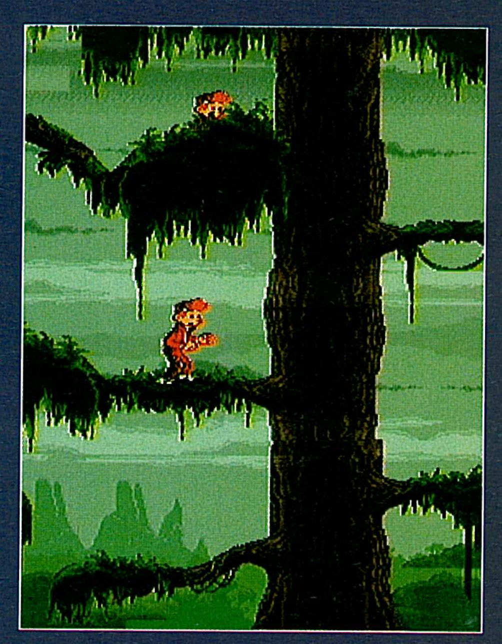






Aquí sí que tendréis que llevar preparado vuestro arma...

Fase 10: El Pantano



El pantano es un área húmeda y de abundante vegetación. Podríamos dividir la fase en dos zonas: una **aérea (árboles con sus ramas y lianas que atraviesan de un árbol a otro)** y otra **acuática**, poblada de hipopótamos y nenúfares entre otras especies.

Lo más indicado es **recorrer las fase por la zona aérea**, excepto cuando se nos acabe el camino, momento en que Spirou deberá descender a tierra firme y **saltar sobre los hipopótamos o la flora correspondiente**.

La **situación más comprometida se presenta al alcanzar el cuarto árbol**: debéis ir **flotando en una especie de caparazones de tortuga** mientras **esquiváis la planta carnívora** saltando de un caparazón a otro.

El **resto de la fase** no os traerá demasiadas complicaciones, así que nos ahorramos más consejos. Eso sí, ojito con los saltos, que no se terminan.







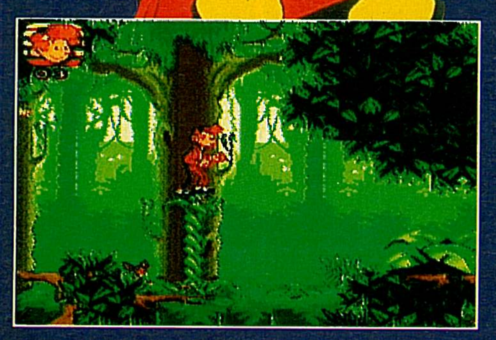
Necesitaréis precisión milimétrica y mucha estrategia para afrontar los últimos niveles.

Fase 11: La Jungla

Al igual que ocurría en la fase 7, la **ayuda del elefante será esencial**. En esta ocasión, el paquidermo nos regalará una **maravillosa pócima creceplantas** que emplearemos en el **lugar exacto que indica la ardilla**. Primero, dejáis la pócima en el suelo y luego la disparáis para activarla. A continuación, llevad a Spirou al vegetal que crece y **saltad a la derecha para, antes de llegar a los tres globos** que ascienden, ir dejándoos caer hasta llegar a tierra firme donde **encontraréis otro elefante** enviado por el Conde Champignac. **Repetid la historia anterior** y utilizad la pócima exactamente donde os señala vuestra inseparable ardilla. **Volved arriba y de nuevo saltad a la derecha**. Enseguida veréis un **par de globos** y, muy cerca del que está en la parte más baja, **otra ardilla**. **Saltad** con muchísimo cuidado **a la misma rama donde se encuentra el roedor**, y la cosa estará casi hecha.

No os dejéis engañar por el nuevo globo que aparece ni por ningún otro obstáculo. **Bajad, id con cuidado a la derecha y alcanzad el árbol**. Fin.









Fase 12: Base Secreta



La base secreta es una **fase diferente a todas las anteriores**. Está **repleta de puertas** que se abren a vuestro paso y que **se comunican unas con otras**. Por fortuna, **el camino no es demasiado complicado**. Basta con unas pocas indicaciones para no perderse: al llegar a una **zona con cuatro puertas**, tomad la **tercera (siempre empezando por la izquierda), ya que es la más directa**. El siguiente punto importante está al llegar a **una sala con dos enormes enemigos** deambulando por las alturas. Veréis que **la ardillita está cerca** y eso es buena señal. Pues bien, **cargad a tope vuestra pistola y disparadlos** hasta que los desactivéis, ya que de lo contrario **no se pondrá en funcionamiento la puerta**. El siguiente paso es **destrozar el ordenador central. Hacedlo y comenzará una cuenta atrás de 80 segundos**, tiempo en el que deberéis desandar lo andado. Elegid las únicas puertas posibles hasta que de nuevo **lleguéis a la pantalla de las cuatro puertas**. Esta vez introducíos por **la primera y llegaréis al enfrentamiento definitivo**. Tan sólo una cosa más: cuando no os sea posible avanzar por las puertas, mirad hacia arriba, seguro que hay **una barra de la que Spirou puede colgarse y llegar hasta otro pasadizo**.



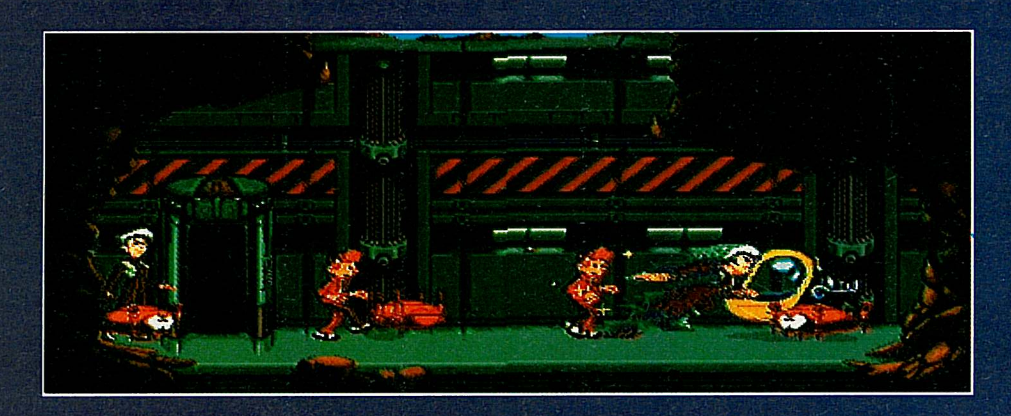


El final está cerca. Sólo debéis atravesar el laberinto de la base secreta para dar por fin con... Cianura.

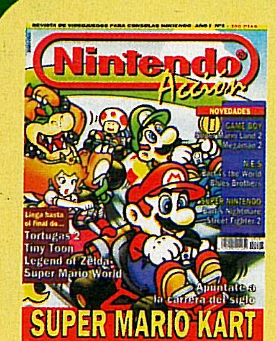




Fase 13: El combate



Spirou, su arma y Cianura. Por algo es el combate definitivo. Nuestro héroe **debe disparar sin tregua a Cianura y evitar las arañas que caen del techo a las órdenes del maléfico robot**. Problemas: La **endiablada velocidad** de vuestra adversaria y lo **aleatorio de sus apariciones**. **Soluciones**: evitad sus ataques iniciales y, cuando se tome un respiro, **poneos a su espalda y desde allí acribilladla sin pudor.**



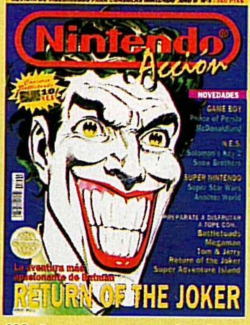
NA 1. Guías: Super Mario World • Tortugas Ninja 2 (GB) • Legend of Zelda (NES) • Tiny Toon (GB)



NA 2. Guías: Street Fighter II • Bart vs. the World (NES) • Hook (GB) • Super Tennis • Mario NES Open • Super Mario World



NA 3. Guías: Bart's Nightmare • Star Wars (NES) • Battletoads (GB) • SF II • Maniac Mansion (NES) • Dragon's Lair (GB) • Super Mario World



NA 4. Guías: Battletoads (NES) • Super Adventure Island • Batman (GB) • Tom & Jerry (NES) • Megaman (GB)



NA 5. Guías: Super Star Wars • Dr. Franken (GB) • Batman, Return of the Joker (NES) • Super Parodius • Panic Restaurant (NES) • S. Mario Land II (GB)



NA 6. Guías: Prince of Persia (GB) • The Magical Quest • Megaman II (GB) • Legend of Zelda • T2 Coin Op (GB) • Hammerin' Harry (NES)



NA 7. Guías: Tortugas Ninja IV • Robocop 3 (NES) • Crash Dummies (GB) • Rockin' Kats (NES) • Another World • The Jetsons (GB) • Super Swiv



NA 8. Guías: Jacky Chan's (NES) • Another World • Joe & Mac (GB) • Pushover



NA 9. Guías: Tiny Toon Adventures • Robocop 3 • Hudson Hawk (GB) • Another World



NA 10. Guías: Super Probotector • Little Samson (NES) • Asterix (GB) • Final Fight



NA 11. Guías: The Flintstones (GB) • King Arthur's World • Rescue of Princess Blobette (GB) • Little Samson (NES)



NA 12. Guías: Super Mario All Stars • Alien 3



NA 13. Guías: Super Mario Kart • Alien 3 (GB) • Street Fighter II Turbo • Bubsy • Alien 3



NA 14. Guías: Jurassic Park • Aladdin • Bubsy • Zelda (GB) • Addams Family



NA 15. Guías: Dragon Ball Z • Starwing • Turtles in Time



NA 16. Guías: Ranma 1/2 • Legend of Zelda (GB) • Mortal Kombat



NA 17. Guías: Empire Strikes Back • Legend of Zelda (GB) • Tiny Toon 2 (GB) • NBA Jam • Ranma 1/2



NA 18. Guías: Equinox • Empire Strikes Back • Legend of Zelda (GB) • NBA Jam • Plok



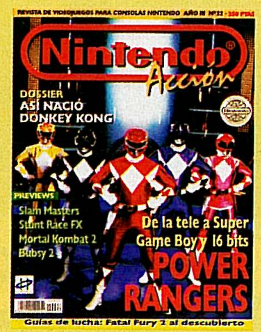
NA 19. Guías: Skyblazer • Equinox • Jurassic Park • Legend of Zelda (GB)



NA 20. Guías: Wario Land (GB) • Young Merlin • Equinox



NA 21. Guías: Wario Land (GB) • Megaman X • Young Merlin



NA 22. Guías: Fatal Fury 2 • Legend of Zelda (GB) • Megaman X • Young Merlin



NA 23. Guías: El Libro de la Selva • Legend of Zelda (GB) • Young Merlin



NA 24. Guías: Clayfighters • Art of Fighting • MK II • M. Kombat II (GB) • Stunt Race FX • Super Metroid



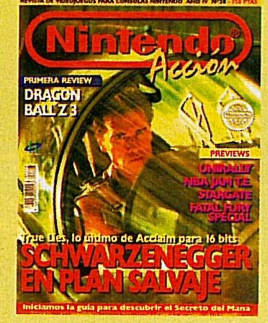
NA 25. Guías: Donkey Kong (GB) • MK II • Shaq-Fu • Samurai Shodown



NA 26. Guías: Donkey Kong Country • Metroid II (GB) • Duck Tales II (GB) • Double Dragon V



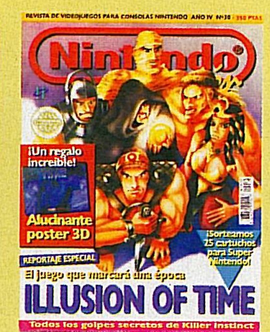
NA 27. Guías: DKC • Super Metroid • Batman & Robin • Jurassic Park 2 • Metroid II (GB)



NA 28. Guías: Donkey Kong Country • Secret of Mana • Monster Max (GB)



NA 29. Guías: DKC • Secret of Mana • Monster Max (GB) • Metroid II (GB) • Duck Tales II (GB)



NA 30. Guías: NBA Jam T.E. • DKC • Killer Instinct (Arcade) • Secret of Mana • Monster Max (GB)



NA 31. Guías: True Lies • DKC • Monster Max (GB) • Earthworm Jim • Secret of Mana



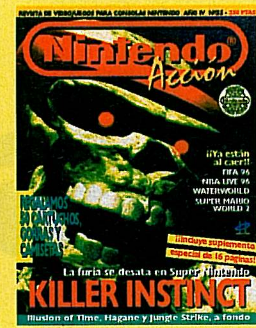
NA 32. Guías: Kirby's Dream Land 2 (GB) • I. Superstar Soccer • Earthworm Jim • DKC • Unirally • True Lies



NA 33. Guías: Illusion of Time • Demon's Crest • Secret of Mana • Earthworm Jim • Kirby's Dream Land 2



NA 34. Guías: Judge Dredd • Super Punch Out • Kirby's Dream Land 2



NA 35. Guías: Hagane • Jungle Strike • Illusion of Time



NA 36. Guías: Killer Instinct • Illusion of Time • Castlevania X • Primal Rage



NA 37. Guías: Batman Forever • Primal Rage • Killer Instinct



NA 38. Guías: Mortal Kombat 3 • Doom • Yoshi's Island



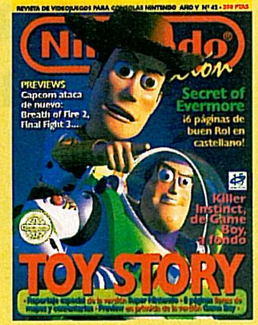
NA 39. Guías: Killer Instinct & MK 3 • Tintin en el Tibet • DKC 2 • Doom • Yoshi's Island



NA 40. Guías: Yoshi's Island • DKC 2 • Megaman 7 • FIFA '96 • Super Bomberman 3 • Tintin en el Tibet



NA 41. Guías: Weapon Lord • Earthworm Jim 2 • DKC 2 • Yoshi's Island • Doom • DK Land (GB)



NA 42. Guías: DKC 2 • Earthworm Jim 2 • Killer Instinct (GB) • Yoshi's Island



NA 43. Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2



NA 44. Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2 • Spirou

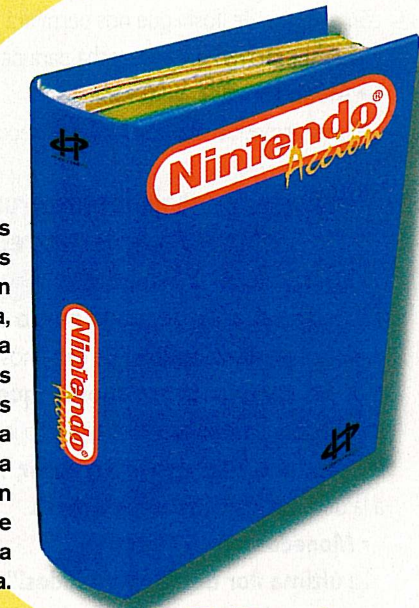
¿Buscas respuestas?

Nintendo Acción las tiene todas.

No te preocupes. Si te has atascado en tu juego favorito y no sabes cómo seguir, te lo vamos a poner **fácil**. Busca en estas páginas el número de Nintendo Acción donde publicamos la guía de trucos que necesitas y... problema **solucionado**. Nos llamas a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h. y te mandaremos por correo ese ejemplar que andabas buscando. Si prefieres pedirlo por correo, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes tantos números que la acción te desborda, pide ahora mismo tus tapas y tendrás siempre a mano toda la información ordenada de manera sencilla y cómoda.



Y por sólo 950 pts.

Super Nintendo

Yoshi's Island

Con la colaboración de Club Nintendo

Mapas y pantallas: Javier Abad

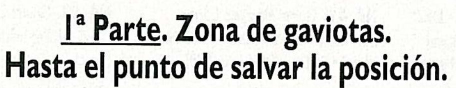
Super Mario World 2

No va más, señores. El final de la aventura está muy cerca



Mundo 5

Fase 5-5: «Goonie Rides!»



1ª Parte. Zona de gaviotas. Hasta el punto de salvar la posición.

• *Monedas rojas y Flores:*

Hacia la **mitad de esta zona** veremos un pequeño **pasadizo** con **cuatro monedas**. Debemos llegar hasta allí montados encima de una gaviota. Enseguida **veréis una moneda roja** entre las demás.

Justo al lado del pasadizo anterior encontraremos una **tubería en el techo. Métete dentro**, de nuevo a lomos de la gaviota, y aparecerás en un **pequeño cuarto con seis pingüinos**. Es cosa hecha: dales su merecido, y aparecerá **1 flor**. No se puede pedir más.

2ª Parte. Zona donde manejamos el helicóptero. Hasta el 2º punto de salvar.

• *Desarrollo de la fase:*

En esta zona encontraremos una **burbuja que nos transformará en helicóptero**. Debemos ir hasta la esquina derecha de la pantalla de esta guisa, esquivando las gaviotas que circulan por allí. En la esquina está el bloque con el dibujo de Yoshi que nos permitirá transformarnos de nuevo. Ve de nuevo a la derecha para pasar a la siguiente parte de la fase.

• *Monedas rojas y Flores:*

Transformados en helicóptero, recogeremos **todos los ítems** que encontremos por el camino. Y pondremos además especial cuidado en hallar la **flor que se encuentra en un pasadizo en la esquina de arriba, a la derecha de la pantalla**.

3ª Parte. Zona de los interruptores de admiración y los bloques que desaparecen. Hasta la meta.

• *Desarrollo de la fase:*

A la **derecha del segundo punto de salvar** encontraremos un **interruptor de admiración** que debemos pisar. Mientras dura su efecto, tenemos que **caminar sobre unos bloques** que también tienen el símbolo de admiración, y **subir** hasta llegar a otro interruptor conla misma señal. Entonces **pisamos este otro interruptor,** seguimos subiendo y arriba del todo, a la derecha, encontraremos la **meta**.



• *Monedas rojas y Flores:*

La **última flor de "Goonie Rides!"** la encontraremos en una **plataforma muy alta que está situada a la izquierda** de la meta. Para llegar hasta allí simplemente tenemos que **saltar encima de una gaviota** y quedarnos quietecitos sobre el lomo.

Fase 5-6: «Welcome To Cloud World»

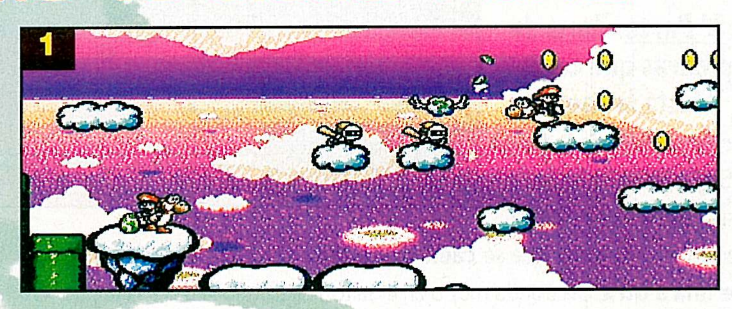
1ª Parte. Zona donde nos lleva el scroll de la pantalla. Hasta el punto de salvar.

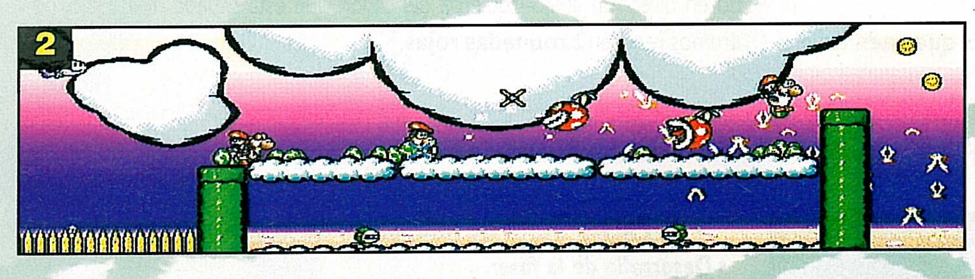
• Desarrollo de la fase:

En esta zona de la fase nos persigue el temible scroll de pantalla, así que no nos queda más remedio que **esquivar o destruir a los enemigos** que encontremos por el camino, como plantas **carnívoras, lakitus y tortugas**, para que no nos obstaculicen. Cuestión de paciencia y habilidad.

• Monedas rojas y Flores:

A la **derecha** de un lugar en el que se encuentran **dos jugadores de** **béisbol provistos de bates**, veremos un **nube alada**. La muy pérfida oculta **1 flor**. Y tú sin saberlo.





2ª Parte. Zona de fantasmas. Hasta la meta.

• Desarrollo de la fase:

Desde el punto de salvar, nos dirigiremos hacia la **derecha**, y al final tendremos que esperar a que aparezca un **globo** en el que nos apoyaremos para subir. Según vayamos hacia arriba, encontraremos varias **plataformas con pinchos** que giran si se **golpea un bloque** del mismo color. Para golpear estos bloques, debemos **utilizar a un enemigo que tira huevos**. La cosa está en colocarse detrás del bloque para obligar al enemigo a disparar. Cuando éste suelte el huevo, se salta y ya está. Bloque golpeado y plataforma que gira.

Continuando hacia arriba, llegaremos a una zona de **nubes con fantasmas**. Aquí debemos ir hacia la derecha, pero ojo, justo **por debajo de la plataforma más alta**, y **comiéndonos** a los fantasmas. Por este camino nos encontraremos unas **plantas carnívoras** que obstaculizan el salto. Fulmínalas y ve a la derecha del todo. Allí está la meta.

Fase 5-7: «Shifting Platforms Ahead»

1ª Parte. Zona de plataformas móviles. Hasta meternos por una tubería en la esquina superior derecha de la pantalla.

• Desarrollo de la fase:

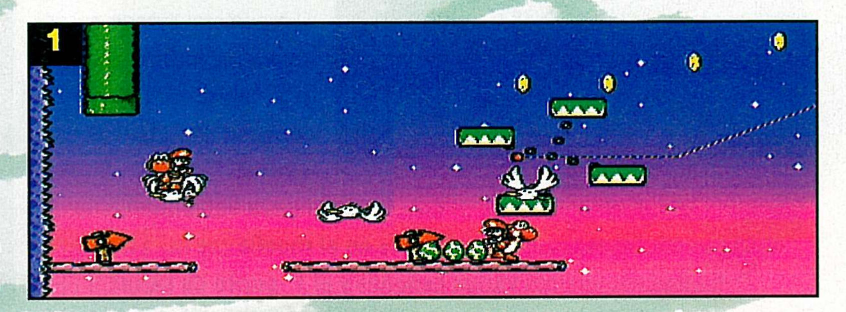
Nada más comenzar, dirígete hacia la **izquierda** y encontrarás unas **plataformas móviles**. Móntate encima y sigue el camino, cuidándote de saltar de una a otra, hasta llegar a una plataforma con una **flecha y una tubería en la esquina superior izquierda**. Continúa hacia la derecha, montando primero en una **noria de plataformas** y más tarde en **varias plataformas móviles**, hasta llegar a una **tubería** que lleva a la siguiente zona de la fase.

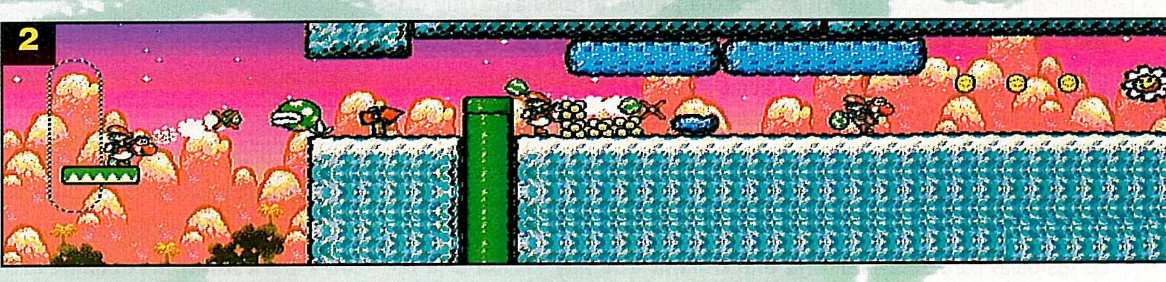
• Monedas rojas y Flores:

Cuando llegamos a la **esquina de arriba a la izquierda** encontramos una **tubería muy alta**.



Para entrar debemos montarnos encima de una **gaviota**: apareceremos en una habitación con **1 flor**. A la derecha de esta tubería encontraremos una **noria**, y más a la derecha una **plataforma móvil amarilla**. Cuando esta plataforma llegue a un lugar en el que hay **dos cuervos negros**, irá hacia abajo. Justo entonces tenemos que **saltar a la derecha** para llegar a otra **plataforma de color rojo y amarillo** que nos llevará a un lugar donde hay **2 monedas rojas y 1 flor.**





2ª Parte. Pequeña habitación con planta carnívora. Hasta el punto de salvar.

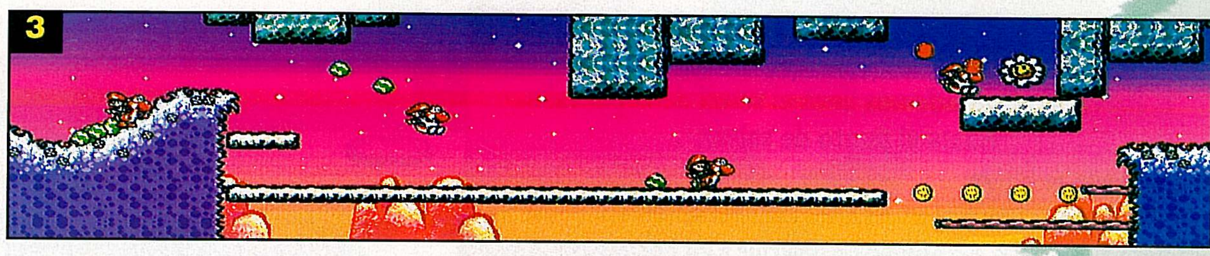
• Desarrollo de la fase:

Al salir de la tubería caeremos en una **plataforma móvil** que se queda dando vueltas al lado de una **planta carnívora** que debemos **destruir a base de huevos** (podemos crearlos comiéndonos lo que nos lanza la planta).

• Monedas rojas y Flores:

Si disparamos **huevos hacia la pared que hay a la derecha de la tubería** de salida, veremos como se rompe. Tras ella encontraremos **1 flor y 3 monedas rojas.**

3ª Parte. Zona de piedras que caen. Hasta la meta.

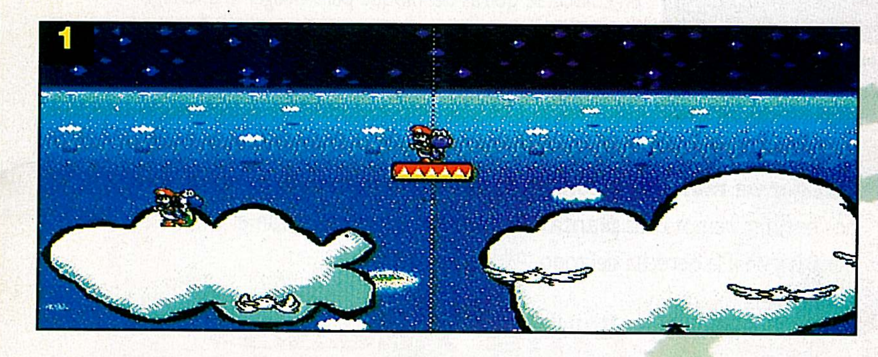


• *Desarrollo de la fase:*
Según nos dirigimos hacia la **derecha** encontraremos varias piedras que se **caen al pisarlas**. Tendremos que ir **saltando de una a otra**, calculando muy bien el salto y siguiendo la única ruta posible. Casi al final, encontraremos unos **cañones que nos dificultarán** más el camino. De nuevo será cuestión de habilidad y de paciencia.

• *Monedas rojas y Flores:*
Cuando lleguemos hasta la **segunda serie de rocas que caen** deberemos atravesar esta zona a toda **velocidad para alcanzar una plataforma que hay en la esquina superior derecha**. Contiene **2 monedas rojas y 1 flor**.

Antes de llegar a la meta encontraremos **dos cañones**. Si vamos planeando en dirección abajo-izquierda del cañón que está situado más abajo, podremos recoger **2 monedas rojas**.

Fase 5-8: «Raphael The Raven's Castle»



1ª Parte. Zona de nubes. Hasta la primera puerta.

• *Desarrollo de la fase:*
Nada más empezar esta fase, dirígete hacia la derecha por las **nubes y las rocas** que encontrarás. A la derecha del todo nos toparemos con **varias plataformas móviles que nos llevarán hacia arriba**. Cuando consigamos subir hasta **lo más alto**, hallaremos una **puerta** por la que podremos acceder a la siguiente parte de la fase.



2ª Parte. Habitación con enemigos con bolas de pinchos. Hasta el 1º punto de salvar.

• *Desarrollo de la fase:*
Lo primero: cuando encontremos un **melón de agua azul, lo utilizaremos para congelar las plantas carnívoras**. No nos molestarán más. Después encontraremos un **cañón que dispara balas** que rebotan en las paredes. Las esquivamos y **saltamos en el muelle** que hay a la derecha. Arriba del todo veremos **varios cañones y el 1º punto de salvar** la posición. Para alcanzarlo, nos vamos a la derecha y **esperamos hasta que dispare el cañón que se ve en la parte inferior derecha de la pantalla**. Entonces seguimos la bala hacia la izquierda, y justo cuando pase por debajo de la plataforma donde está el punto de salvar, saltamos encima suyo para poder subir.

• *Monedas rojas y Flores:*
Cuando lleguemos hasta el **primer cañón** debemos saltar encima de una de sus balas para **alcanzar una plataforma que hay arriba a la izquierda**. Allí conseguiremos **1 flor**, y si repetimos la misma técnica para llegar hasta otra plataforma situada aún más arriba, podremos conseguir **2 monedas rojas y 1 flor.**

3ª Parte. Habitación con rueda giratoria, flecha y bloques que se rompen. Hasta meternos por una tubería.

• *Desarrollo de la fase:*
Desde el punto de salvar vamos hacia la izquierda, hasta **encontrar una rueda giratoria con flecha**. Nos comemos esta rueda y nos dirigimos con ella hacia la izquierda. Llegaremos hasta un lugar con la **parte superior de la pantalla llena de bloques de piedra que se pueden romper**. Entonces, **disparamos huevos** para destruir todos estos bloques y **pulsamos el botón Y para soltar la rueda de la flecha**. Después nos montamos encima cuando la flecha apunte hacia arriba. Así podremos subir arriba del todo y ver un pasillo que va hacia la derecha. Si nos metemos por este pasillo, encontraremos una tubería que nos llevará hasta la siguiente parte de la fase.

4ª Parte. Habitación con rueda giratoria, flecha y gaviotas. Hasta el 2º punto de salvar la posición.

• Desarrollo de la fase:

Aquí aparecemos al lado de una **rueda giratoria que nos lleva hacia arriba**. Por el camino encontraremos varias **gaviotas y cuervos que debemos evitar**. Más arriba, veremos una **tubería** que nos lleva a la siguiente zona. Allí hay unas plataformas que giran. Tenemos que saltar para dirigirnos hacia la **esquina superior derecha** de la pantalla. Pronto encontraremos el 2º punto de salvar la posición.

• Monedas rojas y Flores:

Cuando llegamos hasta las **plataformas que giran debemos dejarnos caer por debajo** suyo e ir planeando hacia la derecha. En la pared veremos un pasillo que nos lleva hasta una puerta y a una habitación en la que, transformados en **tren**, podemos recoger **7 monedas rojas y 1 flor.**



5ª Parte. Zona de las plataformas giratorias y fantasmas. Hasta la puerta del enemigo final.

• Desarrollo de la fase:

Justo al lado del segundo punto de salvar encontraremos un **muelle**. Saltamos encima y así llegaremos hasta otras **plataformas giratorias** iguales a las que vimos en la parte de arriba. Subimos en estas plataformas, saltando de una a otra, hasta llegar a una zona de **plataformas por las que caen enemigos**. Tenemos que **esquivarlos o destruirlos** mientras vamos subiendo. **Arriba del todo, encontraremos la puerta del enemigo final.**





Enemigo Final del mundo 5.

Este enemigo está **girando alrededor de un planeta**. Nosotros tenemos que huir de él y de las **bolas de fuego** que lanza. Para destruirle, debemos **esperar a que se pare en el lado contrario de donde haya un poste subido**. Basta con golpear el poste en ese momento (**abajo + B** mientras saltamos encima suyo) hasta **tres veces**, para acabar con él.



Game Boy

DragonHeart

Aprende a controlar la furia del dragón

Nos encontramos ante una aventura fantástica. Una especie de epopeya gráfica que mezcla diálogos y combates, y nos obliga a intercambiar de objetos y a buscar lugares en los que ejecutar alguna acción. Lo que se dice un juego para pensar que, como colofón, está en inglés. Pero no os preocupéis, que como sabemos que el tema tiene tirón y seguro que os pilla atascadillos, vamos a descubriros paso a paso las claves de este cartucho. ¡Temblad, dragones!

David García

Enfrentamiento primero, Dragón Troubles



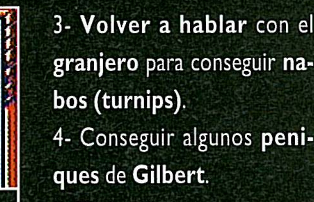
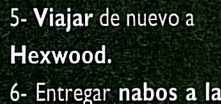
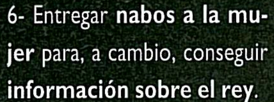
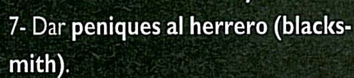
Esta **primera fase es sencilla** y os debe servir como **toma de contacto** a lo que llegará después. Como base, **dialogar con todos los personajes es fundamental**, ya que gracias a ellos descubriréis las acciones que hay que realizar. Asimismo, resulta vital **actuar conforme a un orden determinado**; de hecho, y como muestra, **los diálogos de los personajes cambian** si es la **primera, segunda o sucesivas veces** que habláis con ellos.

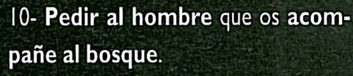
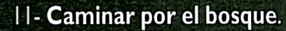


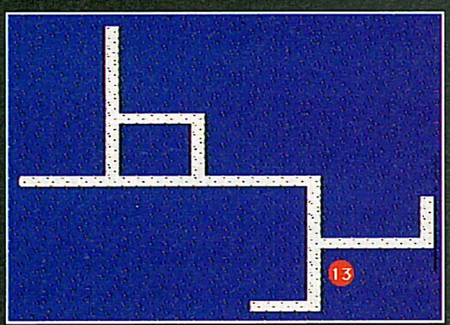
ACCIONES:

1- **Hablar** con el **granjero (farmer)**.
2- Dirigirse a **Hexwood**.

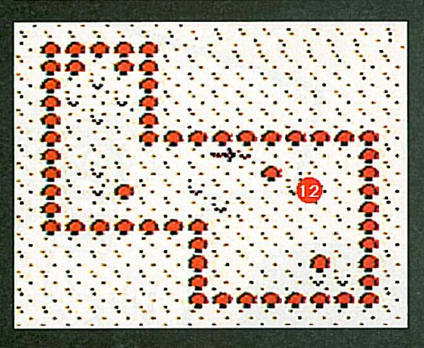



3- **Volver a hablar** con el **granjero** para conseguir **nabos (turnips)**.
4- Conseguir algunos **peniques** de **Gilbert**.
5- **Viajar** de nuevo a **Hexwood.**

6- Entregar **nabos a la mujer** para, a cambio, conseguir **información sobre el rey**.

7- Dar **peniques al herrero (blacksmith)**.
8- Ir a la **taberna**.

9- **Aceptar cerveza (brew)** de los **alegres campesinos (jolly peasant)** y dársela al **hombre que está sentado junto al fuego**.

10- **Pedir al hombre** que os **acompañe al bosque**.
11- **Caminar por el bosque**.

12- Hablar con un hombre que **sabe dónde se oculta el dragón**.

13- Caminar por el bosque hasta **encontrar el dragón.**



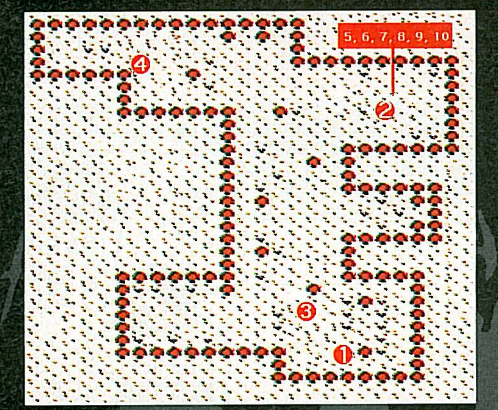










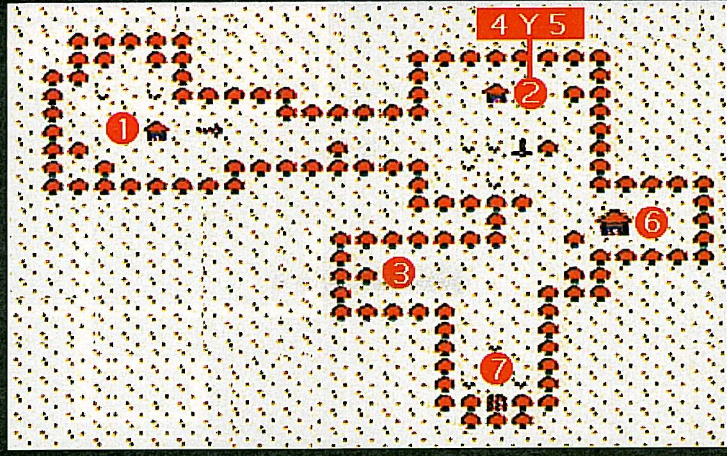
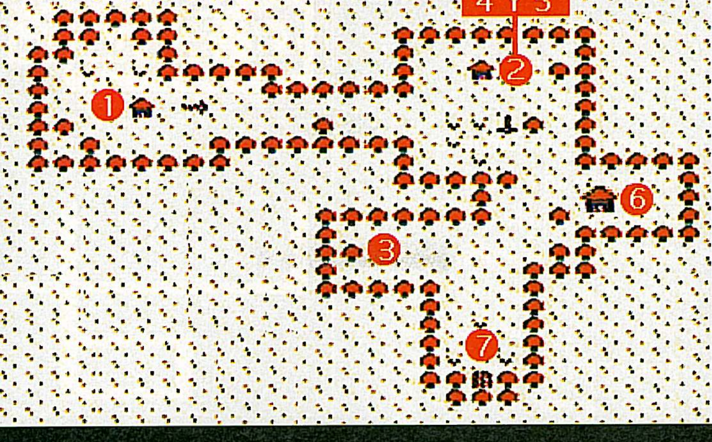


Enfrentamiento segundo, Lord Felton **CÓDIGO: BCDLST**

Lord Felton es uno de los primeros **enemigos** del juego que m;as adelante repetirá presencia.

En esta fase encontráis un claro ejemplo del porqué tenéis que realizar las acciones en orden correcto: **si no visitáis la barricada, el guardián del molino no os entregará el hacha**.

También en este nivel se empieza a fraguar la **rebelión contra el rey** Einon, pero las cosas todavía no están claras. De todas maneras, la **leyenda del mata-dragones** ya recorre todos los confines de la Tierra.

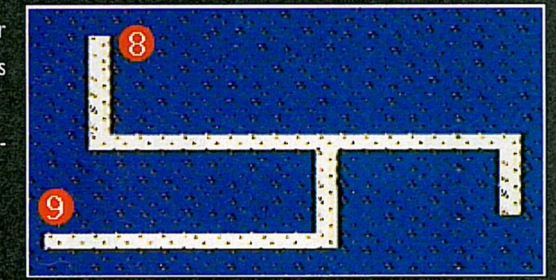







ACCIONES:

1- **Hablar con una mujer** sobre su esposo.
2- **Visitar** el pueblo de **Felton (Felton's Village)**.
3- Encontrar a un **campesino**.
4- Regresar al pueblo de Felton para **asistir a la reunión**.
5- **Hablar** con **Lord Felton**.
6- Ir al **molino (mill)** y recibir el **hacha del guardián** (antes hay que ver la **barrera (7)**).
7- **Romper la barricada** y entrar en el bosque.
8- **Caminar** por el bosque.
9- **Derrotar al dragón**.

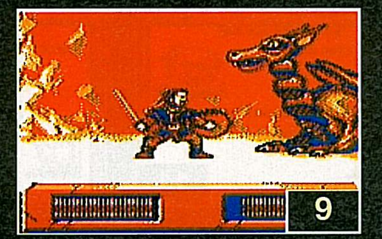




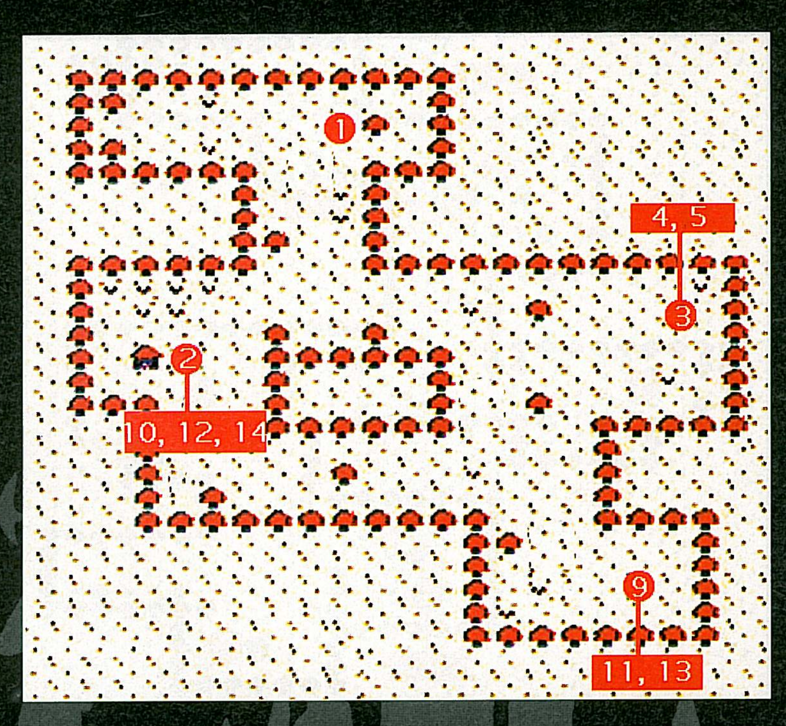




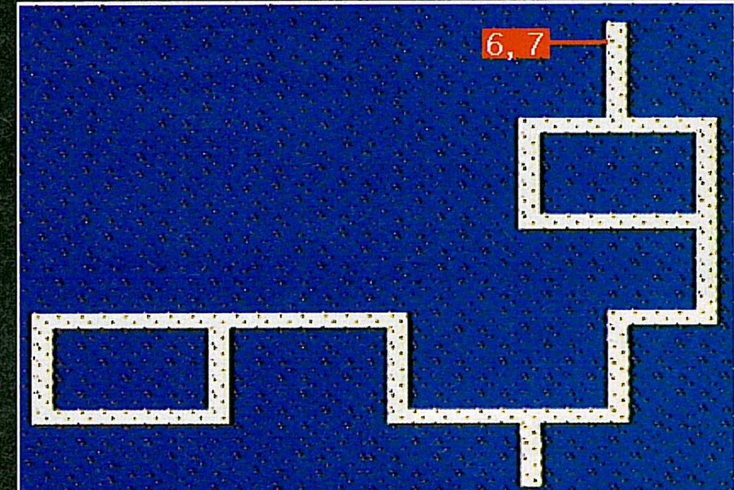


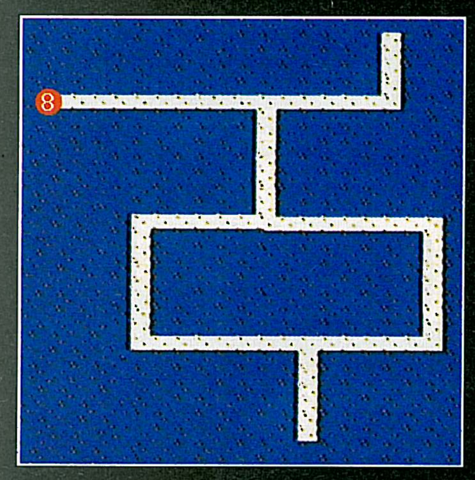


Enfrentamiento tercero, Long Lost Brothers **CÓDIGO: DCLTSB**



A lo largo de esta fase conoceréis a otro de los fieles del rey Einon, **Lord Brok**. Mantendréis una **batalla con él**, pero el combate final no será hasta la última fase. El enfrentamiento contra el dragón llegará cuando **pongas en contacto a dos hermanos** que llevan años sin verse.





Tendrás que ir varias veces **de un punto a otro**, haciendo de recadero. Pero tranquilo, no es un nivel difícil, excepto en la lucha contra el dragón.

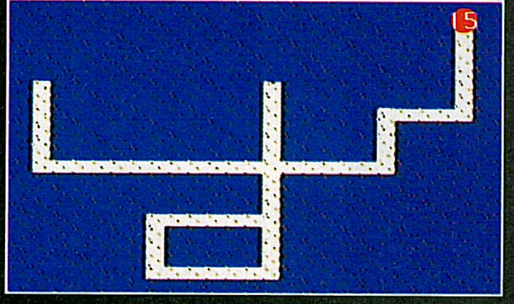


ACCIONES:

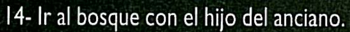
1- **Hablar con la mujer nerviosa**, que ha perdido a su hijo.
2- Hablar con el **aldeano (villager)**.
3- Hablar con **Lord Brok.**
4- **Luchar con Brok**.
5- **Entrar en las mazmorras**.
6- **Hablar con un campesino**.
7- **Recibir un juguete** del campesino.
8- **Luchar con el guardián** para conseguir las llaves del calabozo.
9- Hablar con el **anciano (old man)**.
10- Recibir avena (oats) de un campesino.
11- Llevar la **avena** al anciano.
12- **Conseguir azúcar** del granjero.
13- Entregar **azúcar al anciano**.



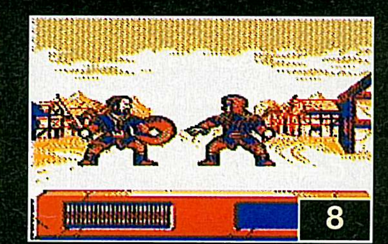







14- Ir al bosque con el hijo del anciano.
15- **Luchar contra el dragón**.



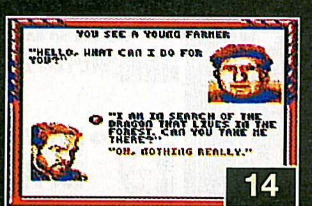












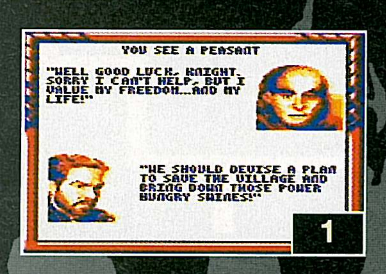


Enfrentamiento cuarto, A Revolting Man ***CÓDIGO: LCTBSD***

En esta cuarta fase se fragua la **verdadera revuelta**. Conoceréis a **Kara** y a **Hewe**, los líderes de la revolución. Y les **ayudaréis a escapar de la prisión,** engañando al carcelero. Vuestro nombre se prestigiará y vuestra reputación os convertirá en la **clave definitiva en el desarrollo del motín** contra el rey. Al igual que en las fases anteriores, la cosa **acabará en un combate contra un dragón**. Y es que por algo sois mata-dragones.

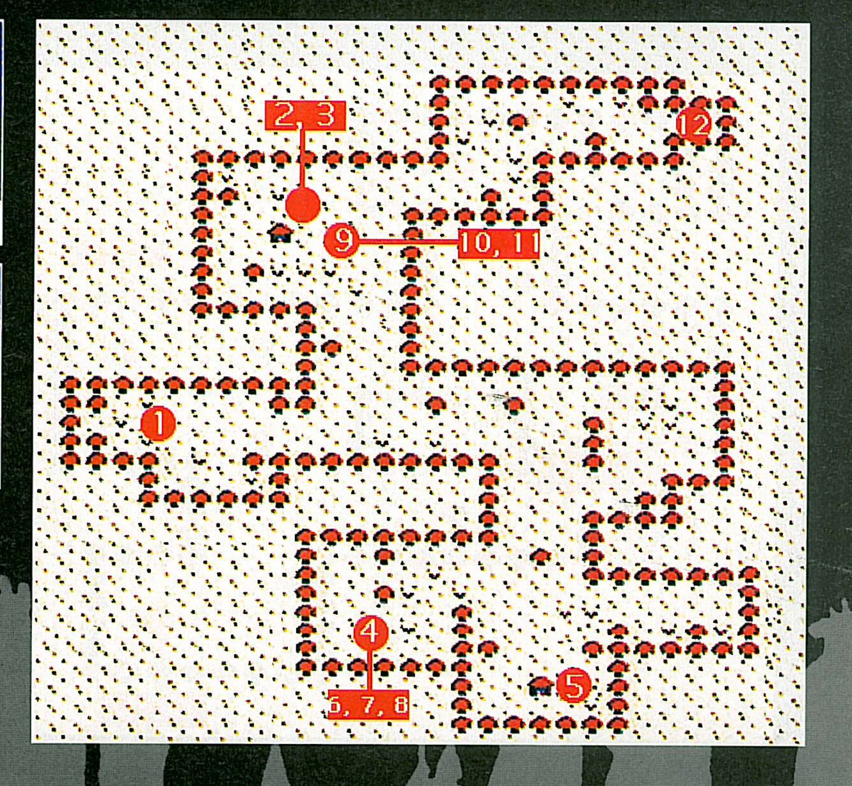






ACCIONES:

1- Hablar con un campesino.
2- Ir donde están encerrados los habitantes del pueblo (**captured village**).
3- Hablar con **Kara**.
4- Encontrar a un hombre prisionero



con unos **grilletes (stocks)**.
5- Recibir un **martillo (hammer) del granjero**.
6- **Liberar** al hombre de sus grilletes.
7- Hablar con el hombre de nuevo.
8- **Quedarse con sus grilletes**.
9- **Volver a la cárcel**.
10- **Usar los grilletes** para engañar al carcelero.
11- **Abandonar el poblado**.
12- Ir al bosque.
13- **Hablar con Kara** de nuevo.
14- **Hablar con Hewe**.
15- Luchar contra el dragón.



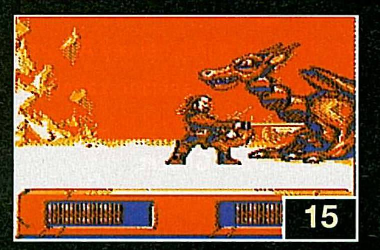
Draco, el dragón, y vosotros, en el papel de caballeros, debéis llevar a cabo una misión imposible: Acabar con la tiranía del rey Einon.











Enfrentamiento quinto, Friendly Dragon ***CÓDIGO: CBLSBT***

A lo largo de este quinto nivel sucede un **acontecimiento fundamental**: el **hermanamiento con Draco, el dragón**. Resulta extraño que un **cazadragones y un dragón sean amigos**, de ahí que **antes de aceptar el pacto de amistad** tengáis que luchar unos instantes contra Draco.

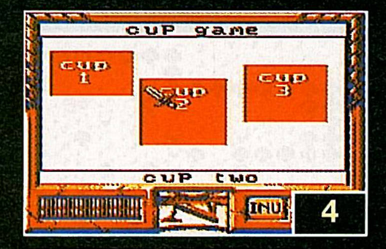
Sus apariciones serán escasas en las fases venideras, pero fundamentales.

Además, **infundirá ánimos a las tropas** saber que cuentan con la **ayuda** de un "bicho" tan grande.

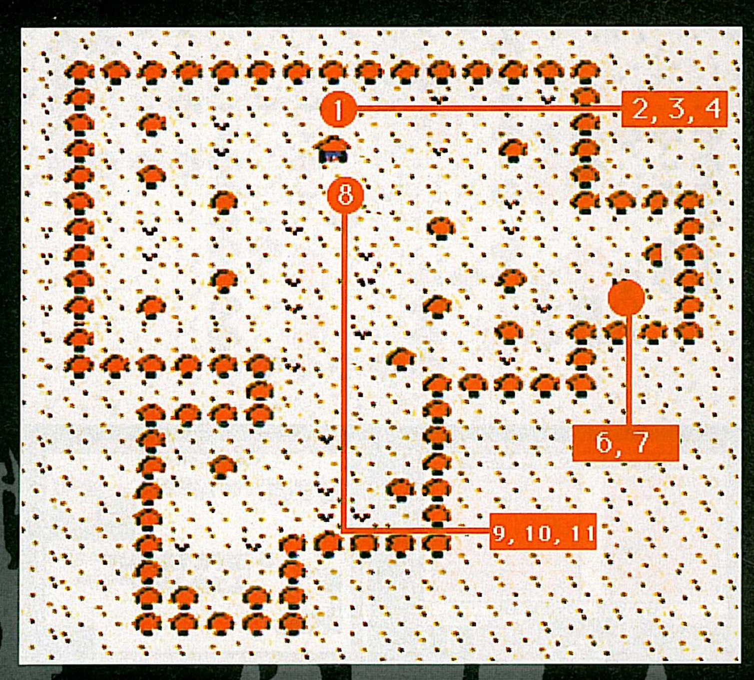


ACCIONES:

1- Ir al pueblo de **Kara** (Kara's Village).
2- **Hablar con Kara.**
3- Hablar con **Well**, el del pozo .
4- **Jugar a la bolita escondida** en un vaso, en el pub.
5- Comprar el **sombrero grande (Big Hat)**, en la tienda.







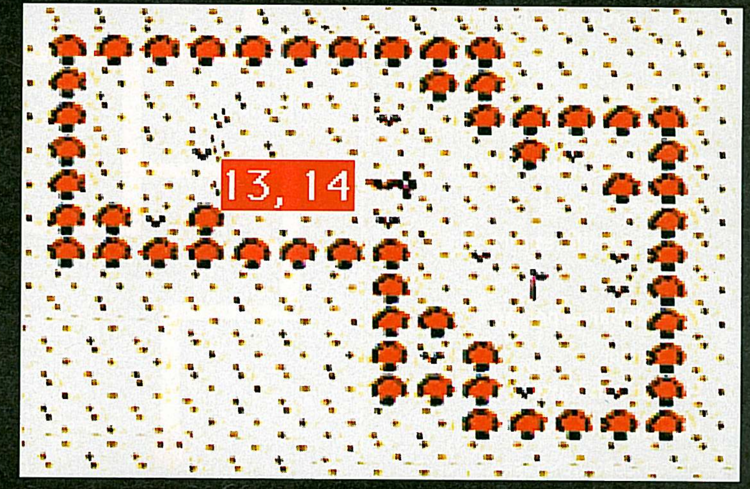




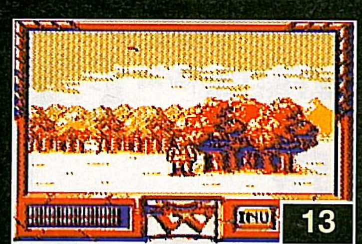








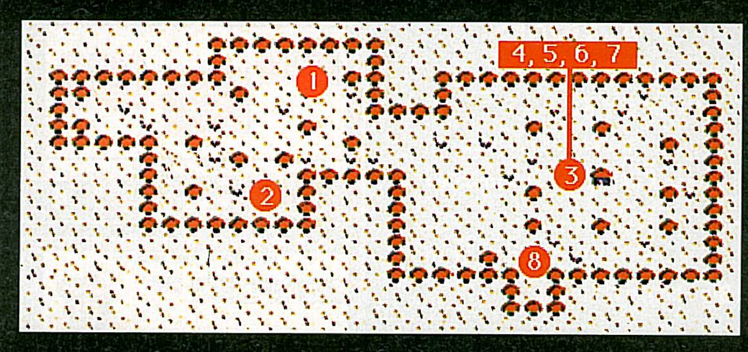
6- **Encontrar a Julián** por el campo.
7- **Cambiarle** el sombrero grande por el **cubo que lleva en la cabeza**.
8- Volver al pueblo.
9- **Entregar el cubo** al hombre del pozo.
10- Dar **agua al padre de Kara**.
11- Recibir el **anillo del rey Arturo**.
12- Hablar con el **anciano caballero** que vive al otro lado del bosque.
13- Encontrar a **Gilbert**.
14- Ir a la **catarata (waterfall)**.
15- Encontrar a **Draco, el dragón**.







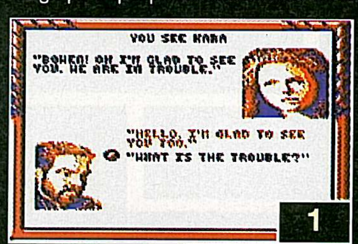
Enfrentamiento sexto, Swamp People *CÓDIGO: TTSCDC*

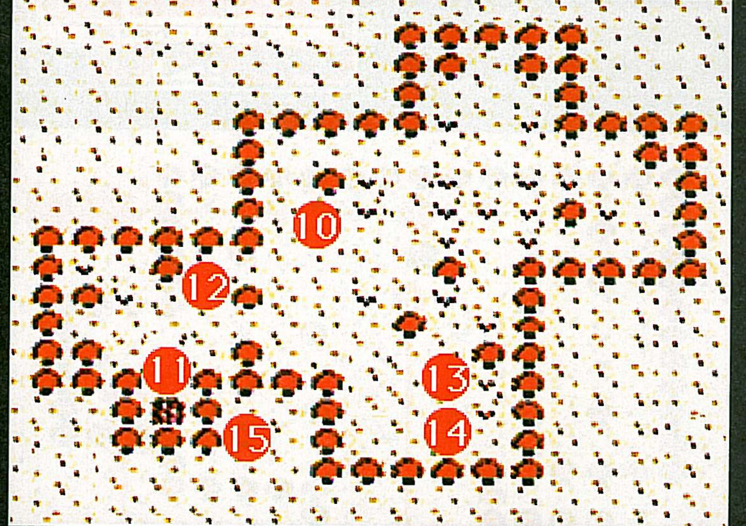


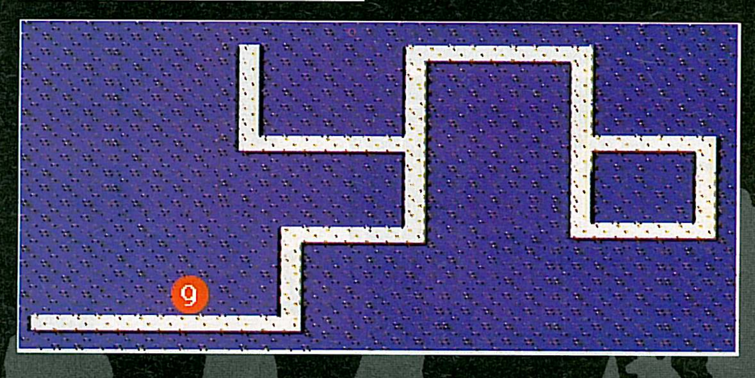


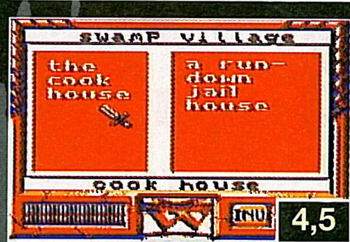


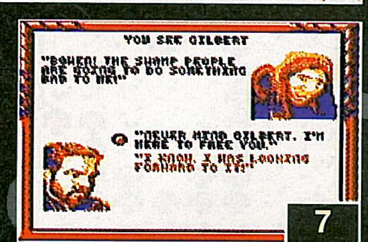
Primera ayudita de parte de Draco. El colega enciende **una antorcha** con su fuego para que podáis adentraros en el interior de una **caverna negra**. Allí es donde lucharéis a brazo partido contra el dracónido adversario de turno. También tendréis que **ayudar a escapar de la prisión** a vuestro fiel acompañante **Gilbert**. Después de todo lo que ha hecho por vosotros, bien merece que le prestéis unos minutos de vuestro tiempo para sacarle de allí.



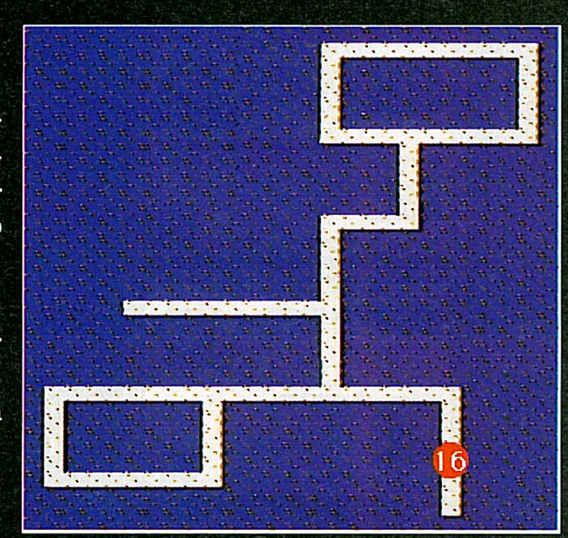












ACCIONES:

1- **Hablar con Kara**.
2- **Coger un cerdo** del bosque.
3- Caminar hacia el pueblo del pantano **(swamp village)**.
4- **Dar el cerdo al cocinero**.
5- Coger una **porción del gorrino**.
6- Dar el **trozo de carne al guardián de la celda de Gilbert**.
7- Liberar a Gilbert.
8- Ir al bosque.
9- **Hablar con el fantasma del rey Arturo**.
10- Hablar con un **granjero**.
11- Ir a la caverna del dragón.
12- Recibir un trozo de **hierba del pantano (swamp grass)**.
13- Hablar con Gilbert.
14- **Pedir a Draco que encienda la antorcha**.
15- **Entrar en la guarida del dragón**.
16- Luchar contra el dragón.

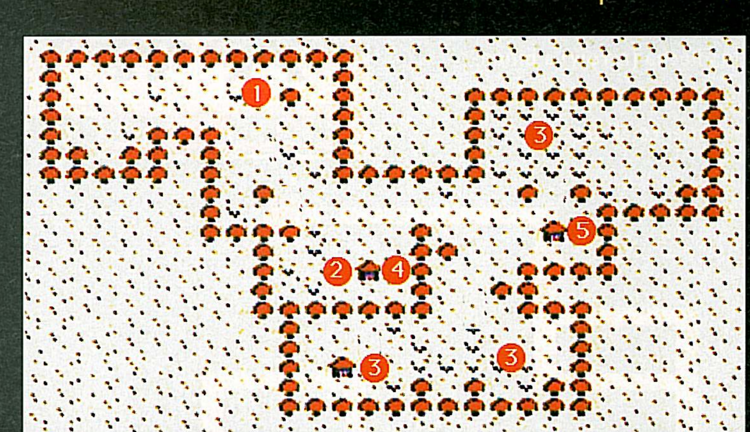


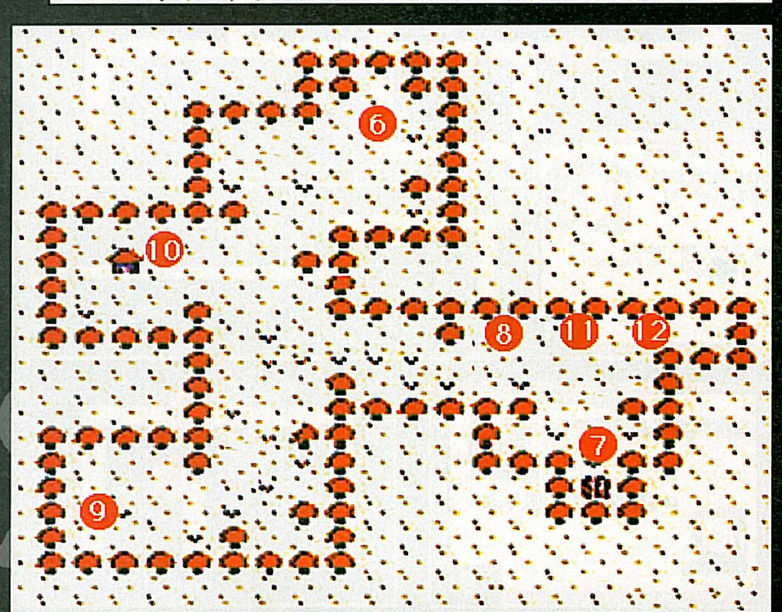




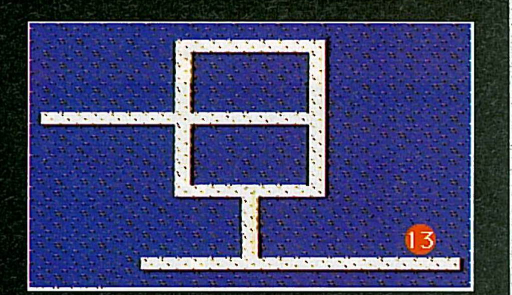
DragonHeart está estructurado en enfrentamientos. Cada nivel concluye con una lucha frente al dragón malvado de turno.

Enfrentamiento séptimo, The Revolt *CÓDIGO: SDCDTS*





La rebelión se acerca. **Kara y Hewe ya han planeado todo**, pero tienen un problema logístico: **necesitan todo el apoyo humano** que sea posible. Por la zona **hay muchos campesinos que aún no se han unido a la causa**, de ahí que vosotros, un caballero con la mejor de las reputaciones, **debáis encargaros de convencer a los más indecisos**. Una vez que todos, incluido Richard, estén convencidos y concienciados no queda más que **eliminar al último de los dragones**















para proceder a **destronar al tirano rey Einon.**

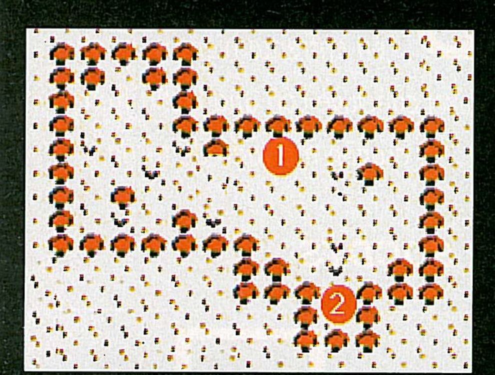
ACCIONES:

1- Hablar con Gilbert.
2- Ir a la **zona de los rebeldes**.
3- **Persuadir a los campesinos** para que se **unan a la revolución**.
4- Volver al campamento.
5- **Hewe habla sobre Richard**.
6- **Hablar con Richard** y convencerle para que se adhiera a la causa.
7- **Viajar a la caverna**.
8- Hablar con Gilbert.
9- **Conseguir el cuerno del dragón (Dragon Horn)**.
10- **Conseguir la piel de oveja (sheepskin)**.
11- Hablar con Gilbert.
12- **Engañar al dragón para que se meta en la caverna**.
13- Luchar contra el dragón.





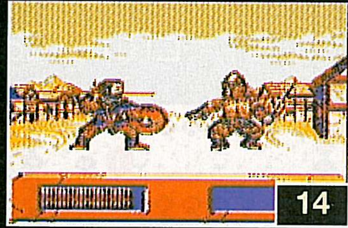
Enfrentamiento final, King Einon *CÓDIGO: BVDVSC*

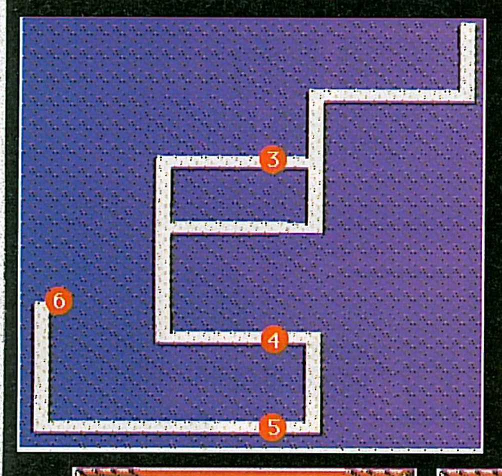


La última fase os pone a pelear casi continuamente. **Lucharéis contra todos los fieles de Einon**: Lord Felton, Lord Brok y el propio Rey. También conoceréis a la **madre del tirano**, quien muy apenada **os apoyará** en vuestro empeño de acabar con el nauseabundo monarca. Suerte caballeros.

ACCIONES:

1- Hablar con **Gilbert**.
2- Introducirse en el bosque.
3- Luchar contra **Lord Felton**.
4- **Encontrar a Hewe**.
5- Luchar contra **Lord Brok**.
6- Hablar con Gilbert.
7- **Pedirle a Gilbert que le lance una flecha (arrow) a Einon**.
8- Ir a la **entrada del castillo**.
9- Hablar con **Kara**.
10- Hablar con la **reina Aislinn**.
11- **Luchar contra Einon**.
12- **Perseguir a Einon**.
13- Hablar con la reina de nuevo.
14- **Acabar con Einon**.









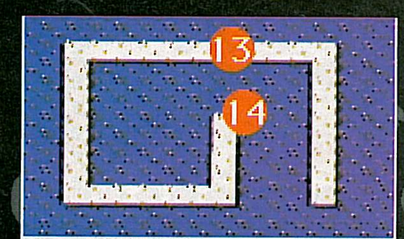












Especial

Nintendo® Acción

presenta

Guía práctica con todos los trucos para las consolas Nintendo

Más de 250
trucos, secretos, claves, estrategias
para NES, GB y SNES

ACTRAISER 2
(SUPER NINTENDO)
Passwords

Nivel 1: XZKC, XBZM, XXZD
Nivel 2: MLWK, BPZW, DTZS
Nivel 3: MSCY, HKHD, KHHY
Nivel 4: MFLH, MFDS, LTYP
Nivel 5: MFMJ, TTLK, WSFP
Nivel 6: MFXT, SHJT, BDLY
Nivel 7: MFCL, SYMC, MSXF

• Password para **38 vidas** y entrar directo al **stage de los jefes:**

MFMJ TVSY FVPX

• **Más fácil:**

Introduce **Long long ago**. como password. Utiliza el botón **Select** para escribir en minúsculas y que no se te olvide **el punto final.**

ADVENTURE ISLAND
(NES)
Continuar en el mismo sitio tras eliminarte

Al final del **área 1-4** hay un huevo escondido justo antes de la señal **"G"**. Rómpelo y encontrarás la abeja de Hudson. Con ella podrás continuar indefinidamente pulsando **Derecha y Start** cuando la partida se acabe.

ADVENTURE ISLAND II
(NES)
Seleccionar nivel

En la pantalla de título presiona **Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, A, B, A y B**. El **World Select Mode** te permitirá elegir.

ADVENTURES OF LOLO
(NES)
Password final

Para jugar en la última habitación del nivel 10 introduce el código **GCVT**.

ADVENTURES OF LOLO II
(NES)
Password final

El código definitivo es **VQTD**.

Cuatro nuevas habitaciones

Para acceder a 4 nuevos escenarios: **PROA, PROB, PROC y PROD.**

ADVENTURES OF LOLO III
(NES)
Saltarse las tres primeras fases

Para comenzar a jugar en la cuarta fase introduce el siguiente código:

2222 2222 2222 2222

• **Sorpresa:**

Introduce este password:

2D2D 2D2D 2D2D 2D2D

AERO THE ACROBAT
(SUPER NINTENDO)
Nueve continuaciones

Espera a que aparezca la pantalla en la que sale Aero volando y allí presiona: **X, Y, B, A, X, A, B, Y, Arriba y R**. Escucharás un ruido si la combinación es correcta.

Saltarse los niveles

En la pantalla de **Start-Options** pulsa **Abajo, A, Abajo, Y, Abajo, A, Abajo, Y, Start**. Empieza a jugar y pausa en cualquier momento. Haz entonces: **Arriba, X, Abajo, B, Izquierda, Y, Derecha, A, L y R.**

AEROBIZ SUPERSONIC
(SUPER NINTENDO)
¿Sabemos de banderas ?

Durante el juego verás un **icono** idéntico al mando de tu Super Nintendo. Selecciónalo presionando el botón A y, luego, pulsa **Select**. Accederás a una modalidad oculta del juego en la que te preguntarán sobre **banderas de diferentes países.**

ALFRED CHICKEN
(SUPER NINTENDO)
Pasadizo secreto

En el primer nivel verás un **globo** con un **girasol** encima. Salta para pasar el globo de forma que golpees en la pared. Si ha ido todo bien aparecerá un **bloque**. Usa esta piedra para saltar a lo más alto de la pantalla y desde allí dirígete a la izquierda. Cuando te sea imposible avanzar más, presiona **Arriba** y aparecerás en una habitación con una única puerta. Atraviésala e irás directamente a parar al **nivel 5.**

ALIEN 3
(SUPER NINTENDO)
Cheat mode

Empieza a jugar normalmente. Presiona **A, B, Y y X** en el pad 2, y **A, B ó X** en el pad 1. Aparecerá un número en la esquina superior izquierda que se corresponde con este menú:

• Opción 1: **Inmunidad.**
• Opción 2: **Sin daños.**
• Opción 3: **Igual que la opción 1.**
• Opción 4: **Armamento ilimitado.**

ALLEYWAY
(GAME BOY)
Acelerar la raqueta

Para aumentar la velocidad de tu raqueta mantén presionado el **botón A.**

AMERICAN GLADIATORS
(NES)
Passwords

NIVEL 2: **A, B, A, A, A, A, B, B**
NIVEL 3: **A, B, A, A, B, A, A, A**
NIVEL 4: **A, B, A, B, B, B, B, B**

ANOTHER WORLD
(SUPER NINTENDO)
PASSWORDS

FASE	PASSWORD
2	**HTDC**
3	**CLLD**
4	**LBKG**
5	**XDDJ**
6	**FXLC**
7	**KRFK**
8	**KLFB**
9	**DDRX**
10	**HRTB**
11	**BRTD**
12	**TFBB**
13	**TXHF**
14	**CKJL**
15	**LFCK**

ART OF FIGHTING
(SUPER NINTENDO)
Ver el final

Pausa en cualquier momento y luego presiona **Arriba, X, Izquierda, Y, Abajo, B, Derecha, A, L** e **Y.**

ASTERIX & OBELIX
(SUPER NINTENDO)
Seleccionar nivel

Espera a que aparezca el logo de Infogrames y presiona **Izquierda, R, Derecha, L, X** y **A.**

ASTYANAX
(NES)
Seleccionar nivel

En la pantalla de título pulsa **Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, B, B** y **B**.

Inmunidad

Y también en la pantalla de título presiona **Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha y Arriba.**

AXELAY
(SUPER NINTENDO)
Seleccionar la fase

En la pantalla de título, donde pone **"Set-up"** y **"Start"**, pulsa repetidamente **Arriba** y **Abajo** hasta que aparezca un número en la esquina izquierda de la pantalla. Ese dígito te permitirá elegir la fase donde comenzar.

Vidas infinitas

Pausa el juego, despáusalo y páusalo de nuevo. Presiona **Select, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Y, B, A** y **X**. Quita la pausa y, si todo ha funcionado, deberías leer la palabra **MUTEK en pantalla.**

B.O.B.
(SUPER NINTENDO)
Un password de 9

Si en cualquier password del juego **cambias la segunda cifra por un 9**, conseguirás tener todos los **ítems que hay en la aventura.**

Passwords

• **MAPA 1**: 171058 950745 472149
• **MAPA 2**: 672451 272578 652074 265648 462893 583172
• **MAPA 3**: 743690 103928 144895 775092 481376

BAD DUDES VS DRAGONNINJA

(NES)

Empezar con 64 vidas

Pulsa **B, A, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba** en el mando del **segundo jugador** y **Start** en el pad del **primer jugador.**

BART VS THE SPACE MUTANTS

(NES)

Test de sonido

Manda un **cohete a la letra E** que separa las palabras **Kwik** y **Mart.**

BATMAN & ROBIN

(SUPER NINTENDO)

Passwords

• Para ir a **POISON IVY**:

VERDE	ROJO	ROJO
VERDE	AZUL	
VERDE	ROJO	VERDE
ROJO	VERDE	AZUL

• Para ir a **FOWL PLAY**:

ROJO	AZUL	ROJO
VERDE	AZUL	ROJO
AZUL	ROJO	AZUL
VERDE	ROJO	VERDE

• Para ir a **CAT LEVEL**:

ROJO	ROJO	ROJO
VERDE	VERDE	ROJO
VERDE	ROJO	ROJO
VERDE	ROJO	ROJO
ROJO	ROJO	

• Para ir a **GAUNLET LEVEL**:

AZUL	VERDE	AZUL
AZUL	AZUL	ROJO
ROJO	AZUL	

BATMAN FOREVER

(SUPER NINTENDO)

Seleccionar el nivel y armas especiales

Basta con que en el menú principal presiones la siguiente combinación de botones: **Izquierda, Arriba, Izquierda, Izquierda, A, B** e **Y.**

BATMAN RETURNS

(SUPER NINTENDO)

Nueve murciélagos extra

Mueve al murciélago hacia la función **"Options"** en la pantalla de presentación, y allí pulsa **Start.** A continuación, y en el mando de control 2, presiona **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B** y **A.** Ahora, con el mando 1, desplaza al murciélago a la **opción REST.** Ante ti, nueve maravillosas vidas en pantalla.

10 vidas

Ve a la pantalla de **opciones** y marca la palabra **REST.** Entonces, con el mando del segundo jugador, presiona **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, L, R, L, R, B, A, B** y **A.**

9 Continuaciones

En la misma pantalla, y siguiendo los mismos parámetros, presiona **Arriba, X, L, Y, Abajo, B, R, A, Arriba** y **X.** Sonará un pequeño tono confirmando que el truco ha funcionado.

BATMAN: RETURN OF THE JOKER

(NES)

Passwords

NIVEL 1-2: **MDRR**
NIVEL 2-1: **NMLL**
NIVEL 2-2: **NWKL**
NIVEL 3-1: **LGZQ**
NIVEL 3-2: **GPT.**
NIVEL 4-1: **GNXF**
NIVEL 4-2: **KHCN**
NIVEL 5-1: **QCVN**
NIVEL 5-2: **WBZT**
NIVEL 6-1: **FFHG**
NIVEL 6-2: **CKQG**

BATTLETOADS

(NES)

Cuatro vidas extra

En cuanto aparezca la **pantalla de título** pulsa simultáneamente los botones **A, B y Abajo.** Ahora, basta con presionar **Start** para comenzar este intrépido arcade de RARE con cuatro sapos del ala.

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

(SUPER NINTENDO)

Elegir nivel

Para empezar en el nivel que quieras haz la siguiente combinación en la **pantalla de selección de personajes: Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, X, B, Y, A** y **Start.**

BEAUTY & THE BEAST

(SUPER NINTENDO)

Saltarse los niveles

Pausa el juego en cualquier momento y presiona **Izquierda, Y, L** y **Abajo.** Si el juego se pone en marcha de nuevo sin que tu hagas nada, el truco habrá funcionado. Entonces tan sólo tienes que presionar **L** y **Select** cuando quieras avanzar de nivel.

BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE

(GAME BOY)

Passwords

555 4264
555 6767
555 4118
555 2989
555 6429
555 1881

BIONIC COMMANDO

(NES)

Pasar de fase

Pulsa **A, B y Start** simultáneamente en la pantalla del título y pasarás a la siguiente fase.

BLACKHAWK

(SUPER NINTENDO)

Algunos passwords

FBWC
WJTC
RRYB
XJSN
TJIF
BMHS
HCKD
J6BZ
K3CH

BLAZING SKIES

(SUPER NINTENDO)

Hacer que aparezca el radar

Ve a la pantalla de título y, una vez allí, **mantén pulsado L** y **R a la vez.** A continuación lleva el pad hacia **arriba** y, sin soltar los botones, pulsa **Start.**

BOULDER DASH

(NES)

Passwords

ICE WORLD: **635870**
SAND WORLD: **840137**
OCEAN WORLD: **225378**
VOLCANO WORLD: **752053**

BRUTAL

(SUPER NINTENDO)

Lucha como Dalai lama

En la pantalla de título haz **X, A, B, A, Izquierda** y **A.** Un sonido te confirmará la validez del truco.

BUBBLE BOBBLE

(NES)

Passwords

PANTALLA 56: **FEJFJ**
PANTALLA 91: **CBFAJ**
PANTALLA 94: **CIBAJ**
PANTALLA 17: **GFBBJ**
PANTALLA 18: **GBIIG**
FINAL: **DHFCI**

BUBBLE BOBBLE

(GAME BOY)

Passwords

FASE 12: **HGL1**
FASE 21: **3LL1**
FASE 30: **GB1**
FASE 35: **KLBF**
FASE 42: **XGBF**
FASE 50: **1GBF**
FASE 57: **4TBF**
FASE 66: **VZB3**
FASE 71: **JTB3**
FASE 75: **HTB3**
FASE 80: **GZBW**
FASE 85: **3TBW**
FASE 90: **4ZBW**
FASE 94: **5ZBW**
NIVEL EXPERTO: **VLT1**

BUBSY 2
(SUPER NINTENDO)

Correr ligero

Presiona **Arriba, Y, Y, Y, Abajo** en la pantalla de título.

Saltar sin descanso

En la misma pantalla, pulsa **B, A, B, Y.** Y el gato no dejará de saltar. Cada vez más alto.

BUBSY THE BOBCAT
(SUPER NINTENDO)

Passwords

FASE 1: **JSSCTS**
FASE 5: **LBLNRD**
FASE 10: **MSFCTS**
FASE 11: **KMGRBS**
FASE 12: **SLJMBG**
FASE 13: **TGRTVN**
FASE 14: **CCLDSL**
FASE 15: **BTCLMB**
FASE 16: **STCJDH**

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE
(GAME BOY)

Passwords

STAGE 10: **WZFS**
STAGE 20: **ZTPZ**
STAGE 30: **WYCZ**
STAGE 40: **TX9W**
STAGE 50: **2TWX**
STAGE 60: **YTKX**
STAGE 70: **SHE2**
STAGE 80: **XH02**

Seleccionar cualquier fase:

Introduce el password **XH02** y mueve arriba o abajo el pad de control. Empezarás en la fase que prefieras.

BURAI FIGHTER
(NES)

Empezar con todas las armas

Para jugar a tope introduce el password **LTBBB**.

Passwords:

• **NIVEL ACE**:
2: GBMC
3: MHCB
4: CDMN
5: KDPG

• **NIVEL ULTIMATE**:
2: LMCJ
3: CCHL
4: HFKP
5: BNGN

BURGER TIME DELUXE
(GAME BOY)

Passwords

NIVEL 2-1: **EEHB**
NIVEL 3-1: **HBBP**
NIVEL 4-1: **PEEP**
NIVEL 5-1: **TTPB**
NIVEL 6-1: **PTTH**

CANNON FODDER
(SUPER NINTENDO)

Saltarse los niveles

Introduce el código **QNFJR** en la pantalla correspondiente y empieza a jugar normalmente. Cada vez que quieras ir al siguiente nivel no tienes más que presionar **Select**.

Todos los codigos

BCBCY	**XHSPN**	**XPBWR**
SCSDX	**WKLPR**	**NPSXD**
CDBGW	**DKWPR**	**BRDYN**
TDSHT	**HLDRG**	**DRWYZ**
HGDKS	**RLWRY**	**WSLZX**
SGPLR	**DNHSX**	**YSRBT**
GHBNP	**NNSTT**	**NTCCS**

CAPTAIN SKYHAWK
(NES)

Pasar de fase

Presiona simultáneamente **A, B** y **Arriba** en el pad del segundo jugador.

CASTLEVANIA II
(GAME BOY)

9 vidas extras

Para conseguir nueve vidas introduce el siguiente password: **VELA, VELA, CORAZÓN, CORAZÓN**.

Todos los passwords

• **CRYSTAL CASTLE:**
ESPACIO EN BLANCO, VELA, CORAZÓN, CORAZÓN

• **ROCK CASTLE:**
VELA, CORAZÓN, CORAZÓN, BOLA DE CRISTAL

• **PLANT CASTLE:**
VELA, CORAZÓN, BOLA DE CRISTAL. BOLA DE CRISTAL

• **CLOUD CASTLE:**
CORAZÓN, CORAZÓN, BOLA DE CRISTAL, ESPACIO EN BLANCO

• **FINAL:**
BOLA DE CRISTAL, CORAZÓN, VELA, CORAZÓN

CHOPLIFTER 2
(GAME BOY)

Passwords

FASE 1-2: **SKYHPPR**
FASE 1-3: **LKYBYSS**
FASE 2-1: **CHPLFTR**
FASE 2-2: **BYMSFWR**
FASE 2-3: **RGHTHND**
FASE 3-1: **GDGMPLY**
FASE 3-2: **TRYHRDR**
FASE 3-3: **SPRYSKS**

CHOPLIFTER III
(SUPER NINTENDO)

Passwords

FASE 2: **CDGGBVN**
FASE 3: **WHTDFFN**
FASE 4: **SKNLNTS**

CLAYFIGHTER 2
(SUPER NINTENDO)

Jugar como los jefes

Para luchar con ... presiona ...:

• **ICE**: **Mantén B** y presiona **Arriba, L, L, L, y Derecha** en la pantalla de título.

• **SPIKE**: **Mantén R** y presiona **X, B, B, A, Y, Izquierda y A** en la pantalla de título.

• **THUNDER**: **Mantén Arriba/Izquierda** y presiona **Y, B, X, B, B, X y A** donde siempre.

Luchar con nuevos personajes

Para luchar con ... presiona .... en la pantalla de selección de personajes:

• **JACK EL PULPO**: **Mantén Arriba** y presiona **X, A, R, R, Y y A**.

• **DR. PEELGOOD**: **Mantén Izquierda** y presiona **B, Y, Y, A** e **Y**.

COBRA TRIANGLE
(NES)

10 vidas extra

Para conseguir semejante número de extras, introduce **HELP ME** en el apartado destinado a las **claves**.

COOL SPOT
(SUPER NINTENDO)

Inmunidad

Presiona simultáneamente los botones **L** y **R**. A continuación **"resetea" la partida**. Cuando aparezca el logo de **Virgin, presiona 30 veces el botón Select** y la pantalla comenzará a hacer efectos en **Modo 7**. Tan sólo tienes que pulsar **A** para transformar en **On** la opción **LIVES**.

Seleccionar nivel

En el momento en que la pantalla empiece a actuar en **Modo 7, pulsa los botones L** y **R** para seleccionar el nivel en el que desees comenzar la partida. Luego, pulsa **Select una vez más y no presiones Start**. Mejor espera. Que a lo mejor hay sorpresa.

CRACK OUT
(NES)

Ver el final del juego

Para contemplar las mejores escenas finales del juego introduce el simpático password **MERRY CHRISTMAS**.

CYBERNATOR
(SUPER NINTENDO)

6 continuaciones extras

Ve a la **pantalla de opciones** y presiona **Arriba** y **R**. Vuelve al menú principal y, cuando empieces a jugar, pulsa **Start** e **Izquierda**. Inmediatamente después volverás a empezar la partida, pero esta vez con ayuda extra en forma de continuaciones.

DAEDALIAN OPUS
(GAME BOY)

Seleccionar nivel

Para elegir el nivel en el que quieres comenzar basta con introducir el password **ZEAL**.

DAFFY DUCK: THE MARVIN MISSIONS

(SUPER NINTENDO)

50 vidas

Cuando veas un texto en pantalla que dice: **"WHERE THERE'S DUCK, THERE'S FIRE"** presiona **L, L, R, R, Arriba, Derecha, Y, A, B** y **X**. Oirás una voz diciendo: **"Mother!"**.

DARIUS TWIN

(SUPER NINTENDO)

49 vidas extras

Conecta los dos mandos a la consola y, en la **pantalla de opciones**, mantén presionados los botones **L** y **R** en el **mando 2**, para después pulsar **Select y Start** en el primero.

DEMON'S CREST

(SUPER NINTENDO)

Passwords

El password que permite comenzar con **toda la vida, todos los ítems y la piedra del cielo** es el siguiente:

QFFF
KNRR
DDLR
XGTQ

Para **jugar sin enemigos**:

RBNL
XHGB
VGBB
LYLD

DESAFÍO TOTAL

(NES)

Una vida extra

Sienta a tu personaje cuando aparezcan los **títulos de crédito del cine** y obtendrás una vida extra.

DESERT STRIKE

(SUPER NINTENDO)

Ver la secuencia final

Basta con introducir el siguiente código para llegar al final sin dar un sólo tiro: **99P55LM**.

10 helicópteros extra

Es tan simple como introducir este password: **BS9JS27**.

DONKEY KONG COUNTRY

(SUPER NINTENDO)

Rellenar el marcador de vidas

Entra en **Jungle Hijinxs!**, coge la vida del interior de la casa de Donkey y sal del nivel **pausando el juego** y luego presionando **Select**. A continuación, vuelve a entrar, coge de nuevo la vida y **repite la operación** tantas veces como quieras.

Para conseguir 50 vidas

Sitúate en la opción **"Erase Game"** del apartado de selección de partidas y pulsa **B, A, R, R, A, L** en tu pad.

DONKEY KONG COUNTRY 2

(SUPER NINTENDO)

Test de sonido y 50 monos extra

Elige una partida nueva o borra alguna de las ya existentes y sitúate en la opción **Two Player Contest**. Allí debes presionar **Abajo** cinco veces. De esta manera aparecerá el **Sound Test**.

Si desde la nueva opción pulsas **Abajo** cinco veces más, aparecerá la opción **CHEAT MODE**. Colócate sobre ella y presiona **Y, A, Select, A, Abajo, Izquierda, A y Abajo** para conseguir **46 vidas** más de las habituales; es decir, **50 en total**.

Conseguir 75 monedas

Escoge una partida en la que no haya nada grabado. **Desde la salida avanza a la derecha** y déjate caer por el barco. Luego ve a la **izquierda y métete en el camarote** del capitán. Sal, sin coger el globo, y salta las dos bananas. Ahora **coge el racimo** que hay más adelante. **Vuelve al camarote y coge el globo**. Sal de nuevo y salta las bananas, pero coge el racimo. Vuelve al camarote (sin tocar las dos bananas) y dentro encontrarás **una gran moneda que vale por 75** de las pequeñas.

DOOM

(SUPER NINTENDO)

Todas las armas

Consigue un **chainsaw** (motosierra) en alguno de los muchos niveles en los que se encuentra. Entonces, **gasta todas las municiones** que tengas de cualquier tipo de arma y **coloca la pistola en el marcador del armamento**. Aunque señale **000** en el espacio destinado a las balas, dispara y verás como se **selecciona automáticamente el siguiente tipo de arma**. Repite la operación y tendrás todo el armamento sin necesidad de recogerlo. Es decir, de la **pistola** pasa al **fusil**, del **fusil** a la **motosierra**, de la motosierra a la **metralleta**, de ahí al **lanzacohetes** y de éste al **rifle de plasma**. El único que **no aparece es el BFG 9000**.

DOUBLE DRAGON

(NES)

Continuaciones infinitas

En la pantalla de **Game Over** pulsa **Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, A** y **B**.

Vidas infinitas

Para conseguir cuantas más vidas mejor, realiza entre **20 y 30 Reverse Kicks** al **principio del nivel 4**.

DRAGON BALL Z3

(SUPER NINTENDO)

Dos tipos de turbo

El primer turbo se consigue presionando **X, Y, R** y **L** en la pantalla de presentación, con el pad 2. Y el segundo, haciendo lo propio con los botones **X, Y, R, L, A** y **B** en la misma pantalla y con el mismo mando.

Aumentar la fuerza de tu luchador

(Las combinaciones deben ser ejecutadas durante las "charlas" de los luchadores)

- **Doblar la fuerza**: Arriba, L, Abajo, Y.
- **Triplicar la fuerza**: Izquierda, L, R, Derecha.
- **Cuadruplicar la fuerza**: Abajo, X, Arriba.

Hacer que Trunks regrese del futuro

Presiona **Arriba, X, Abajo, B, L, Y, R** y **A** durante las conversaciones.

DRAGON BALL Z

(SUPER NINTENDO)

Todos Súper Guerreros

Si durante la presentación pulsas **todos los botones** del pad de control + **Derecha**, conseguirás que Son Gohan, Goku, Vegeta y Trunks se transformen en súper guerreros.

Ver los golpes especiales

La mejor forma de acceder a los golpes especiales es pulsar **Start, Select** y luego **A** durante el transcurso de la partida. Obtendrás la **lista completa de golpes**.

Que tu Super Nintendo luche por ti

Pausa el juego y pulsa **A, B, X** e **Y** a la vez. Para volver al **modo normal** repite el proceso.

DRAGON BALL Z2

(SUPER NINTENDO)

Modo turbo

Para dar más velocidad a los luchadores deja presionados los botones **L, R, Select y Start** del **mando 2** al **encender la consola.**

Empequeñecer a los luchadores

Ve a la opción **dos jugadores en el modo versus** y, cuando se estén presentando en japonés, presiona los botones **verde y amarillo mientras rotas el cursor direccional.**

DRAGONNINJA

(NES)

Conseguir 64 vidas

Conecta **dos mandos** a tu consola y pulsa en la pantalla de título **B, A, Abajo, Arriba, Abajo** y **Arriba** con el pad del segundo jugador. A continuación, basta presionar **Start** en el otro control pad.

DRAGON'S LAIR

(SUPER NINTENDO)

Password

2A, 4B, 6D, 7C
3B, 5C, 7D, 8A
2C, 3D, 6A, 8B
1C, 2D, 3B, 8A

DUCKTALES
(NES)

Fase de bonus

Para llegar a la fase de bonus espera a que el **número de las decenas de millar de tu marcador** tenga como dígito el número **siete** (ejemplo: 73624). Luego, busca la **plataforma de lanzamiento** y serás enviado a un área de bonus.

EARTHWORM JIM
(SUPER NINTENDO)

Pasar de nivel

En cualquier momento del juego presiona **Pausa, A + X, B + X, B + X, A + X** y **quitar la pausa.**

Para descubrir a los programadores

En cualquier momento presiona **Pausa, Y, A, B, B, A, Y, A, B** y **quitar la pausa.**

Vida extra

Pausa, B, B, A, X + Y, A, A, A, A, y **quitar la pausa.**

100% energía

Cuando quieras **pausa** el juego y pulsa **A, B, X, Y, Y, X, B, A** y **quita la pausa.**

9 disparos de plasma

Presiona **Pausa, A, A, B + L, A, A, X, B + L, X** y **quita la pausa.**

Super menú

Pausa el juego en cualquier momento y presiona **Y, A, B, B, A, Y, B** y **B.**

Sin enemigos

Pausa el juego en cualquier momento y presiona **A, X, A, A, A, A, A** y **quita la pausa.**

EARTHWORM JIM 2
(SUPER NINTENDO)

Menú secreto

Presiona **Start, Select, Izquierda, Derecha, A, X, X, Izquierda, Derecha** en cualquier momento de la partida.

Llegar hasta la princesa

Pulsa, en cualquier momento, **Start, Select, Izquierda, Derecha, L, R, Izquierda, Derecha** y **Select.**

81 platos de gusanos

Son útiles (los gusanos) para **participar en niveles que acaban en un juego.** Como siempre, podéis acceder cuando queráis presionando **Start, A, B, A, B, A, B, A, B.**

Vidas extra

Presiona **Start, Izquierda, Select, Derecha, Select, Izquierda, Select, Derecha** y **Select.**

100% energía

Pulsa **Start, X, Select, X, B, X, Select, X** y **A.**

Munición a tope

Recarga tus armas pulsando **Start, Select, X, X, X, X, X, X** y **Select** cuando y donde quieras.

Escoge el arma

- Megaplasma: **Start, X, X, X, X, A, A, A** y **Select.**
- Pistola de tres dedos: **Start, X, X, X, X, A, A, X** y **Select.**
- Muele-establos: **Start, X, X, X, X, A, A, B** y **Select.**
- Pistola de jabón: **Start, X, X, X, X, A, B, A** y **Select.**
- Misil teledirigido: **Start, X, X, X, X, A, B, X** y **Select.**

Caretos de los programadores

Presiona **Start, Y, A, B, B, A, Y, A** y **B.**

Continuaciones infinitas

Presiona **Start, Y, Select, Y, B, X, B, X, B** y **Start.**

Jugar en el nivel...:

- NIVEL 2: **Start, A, X, Izquierda, Derecha, X, Izquierda, Derecha, Izquierda.**
- NIVEL 3: **Start, Izquierda, Derecha, A, B, X, Izquierda, Derecha, A.**
- NIVEL 4: **Start, A, B, X, A, B, X, Izquierda, Derecha.**
- NIVEL 5: **Start, A, B, X, Izquierda, Derecha, Izquierda, A, B.**
- NIVEL 6: **Start, Abajo, Derecha, A, B, X, Izquierda, Derecha, A.**
- NIVEL 7: **Start, Arriba, B, X, Izquierda, Derecha, Abajo, A, X.**
- NIVEL 8: **Start, Arriba, Abajo, X, A, B, Y, Izquierda, Derecha.**
- NIVEL 9: **Start, A, B, X, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha.**
- NIVEL 10: **Start, Arriba, Derecha, A, B, X, Izquierda, Derecha, A.**
- NIVEL 11: **Start, X, X, Abajo, Abajo, A, Izquierda, Derecha, Izquierda.**
- NIVEL 12: **Start, A, B, X, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha.**

Pausa perfecta

Elimina el color oscuro que aparece al pausar el juego. Se consigue presionando **Start, A, A, A, A, A, A, A, A.**

EQUINOX
(SUPER NINTENDO)

Inmunidad

En la pantalla de título presiona **L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L** y **R.** Verás que la caja que hay en la parte inferior de la pantalla se pone **verde.**

F-1 EXHAUST HEAT
(SUPER NINTENDO)

Turbo oculto

Para activar el turbo de tu F-1 **pulsa simultáneamente los botones L y R.** Serás catapultado a 400Km/h.

Casino

Si en el apartado de nombres introducís la palabra **CASINO,** al llegar a la carrera número 15 **(G.P. Mónaco)** aparecerá una fenomenal **tragaperras.**

FATAL FURY 2
(SUPER NINTENDO)

Jugar con los jefes

En cuanto aparezca el logo de Takara y comience a sonar la banda sonora, pulsa **B, A, X, Y, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, L** y **R.**

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
(SUPER NINTENDO)

Murallas invisibles

Presiona **Y, Y, Y, X, A, A, A** y **B** en el menú general de opciones.

Súper portero

Pulsa **A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y** e **Y** en el mismo menú de antes.

Equipo de lujo

En el menú de opciones pulsa **A, A, B, B, Y, Y, X** y **X.**

Un par de passwords

Final con Brasil: **ZSPW67HDS**

Trofeo con Brasil: **ZPW6+H751**

Opción superofensiva

Ve al menú de opciones y pulsa **R, R, R, R, R, L** y **R.**

Opción superdefensiva

Acude a la pantalla de opciones y presiona **L, L, L, L, L, R** y **L.**

Súper kicks

Pulsando **B, A, B, B, B, B, B, B, B** y **B** en la pantalla de opciones activarás la opción "Súper Kicks" que dará al juego una espectacularidad inusitada.

Crazy ball

Presiona X, A, B, Y, Y, B, A y X para hacer que aparezca esta nueva opción.

FIGHTER'S HISTORY
(SUPER NINTENDO)

Luchar con los jefes Clown y Karnov

En la pantalla de título presiona **Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, L** y **R.** Si lo haces bien **sonará una campanada.** Ve entonces a la pantalla de selección de luchadores y verás las caras de los **nuevos jefes** entre las del resto de personajes.

FINAL FIGHT
(SUPER NINTENDO)

Menú secreto

En la pantalla de título pulsa **L, R** y **START** simultáneamente. Aparecerá un completo menú de opciones que te permitirá elegir el nivel de **dificultad, banda sonora** y algunas cosillas más.

FINAL FIGHT 2
(SUPER NINTENDO)

Elegir el mismo luchador

Para que ambos "players" luchen con el mismo personaje basta con presionar **Abajo, Abajo, Arriba, Arriba,**

Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, L y R en la pantalla de presentación. Si todo ha sido correcto, la pantalla se volverá de **color azul**. Y ya no habrá rencillas de por medio.

FINAL FIGHT 3

(SUPER NINTENDO)

Test mode

Espera a que aparezca el logo de **Capcom** y, acto seguido, pulsa **Select** y luego **Start**.

FLASHBACK

(SUPER NINTENDO)

Passwords

FACIL	NORMAL	EXPERTO
BSCKT	**DLRGS**	**ZBVDS**
JWLYX	**BGSFM**	**JNGLQ**
RSVP	**PHRG**	**HNYTM**
DXCPT	**WNPQVX**	**KVWF**
SLMN	**MNRYL**	**DWNGH**
ZTHRK	**SNTHN**	**STBRM**

FLINTSTONES

(SUPER NINTENDO)

Passwords

- Final del nivel **JUNGLE**:
BAM BAM MAKES SMALL ROCKS
- Final del nivel **VOLCANO**:
CLIFF HIDES HOT JUICE
- Final del nivel **BEDROCK**:
BETTY PICKS BLUE RIBS
- Final del nivel **THE MACHINE**:
ORANGUTAN DRAWS HAIRY FRUIT
- Final del juego:
HOAGIE TAKES COLD TREES

GARFIELD

(GAME BOY)

Passwords

NIVEL 5: **ZFRG**
NIVEL 10: **LGCK**
NIVEL 15: **GPBL**
NIVEL 20: **SGNG**
NIVEL 25: **SPGT**
NIVEL 30: **HBCR**
NIVEL 35: **DGLL**
NIVEL 40: **HFLP**
NIVEL 41: **FNDG**

GARGOYLE'S QUEST

(GAME BOY)

Passwords

TERRITORIO 1: **F98X-IK6A**
TERRITORIO 2: **GQ0C-YHT8**
TERRITORIO 3: **4TRH-YEXE**
TERRITORIO 5: **TEHW-AZGL**
TERRITORIO 6: **CINZ-4DRW**
TERRITORIO 7: **04UZ-LWG7**
TERRITORIO 8: **EEWY-LNAT**
FINAL: **DYN9-QTWW**

GHOST'N GOBLINS

(NES)

Elegir nivel

En la pantalla de título pulsa **Derecha y botón B** tres veces consecutivas, y presiona **Arriba y B** tres veces más. Haz entonces **Izquierda y botón B** otras tres veces. Por último, **Abajo y B** tres veces más. Presiona **Start** y llegarás a la pantalla de selección de nivel. Utiliza **A y B para elegir fase**.

GOAL

(NES)

Todos los passwords

Argelia: CTXAREZCGPLOPEOB
Argentina: JTXAREZCGXIKLUEL
Bélgica: ATXAREZCGRHFOEOB
Brasil: ITXAREZCGPIGKCMB
Dinamarca: ITXAEREZCGVIGKWIL
Inglaterra: JTXAREZCGZLGKUGJ
Francia: ETXAREZCGAISKWHJ
Holanda: QTXAREZCGWLUOUGJ
Italia: DTXAREZCGAHKLUIL
Japón: PTXAREZCGXMKLWIJ
Polonia: ATXAREZCGUMJPCTD
España: DTXAREZCGOHFOCOB
Uruguay: ITXAREZCGULGKESB
USA: HTXAREZCGWHKLWEJ
URSS: ZTXAREZCGOHGOERB

GODZILLA

(GAME BOY)

Test de sonido

Presiona todos los botones de tu Game Boy a la vez. Al segundo intento aparecerá una pantalla **"Sound Test"**. Con el **control** seleccionarás el sonido y con la **B lo activarás**.

GOONIES 2

(NES)

Todos los goonies rescatados

Para empezar a jugar con todos los goonies rescatados y el equipo necesario, introduce el password:

"!41 40""KOK

GREMLINS 2

(NES)

Todas las claves

NIVEL 1-2: **BVKF**
NIVEL 2-1: **DXNH**
NIVEL 2-2: **CGMW**
NIVEL 3-1: **NJTD**
NIVEL 3-2: **ZFPJ**
NIVEL 4-1: **SHMC**
NIVEL 4-2: **VLBB**
NIVEL 5-1: **NXRD**

GUERRILLA WAR

(NES)

Seleccionar lugar en el que iniciar el combate y la dificultad

En la pantalla de título pulsa **A, B y Start**.

HAGANE

(SUPER NINTENDO)

Continuaciones infinitas

Basta con ir a la pantalla de opciones y **escuchar las melodías que vienen, en este orden: 9, 8, 7, 6**.

HOLE IN ONE

(SUPER NINTENDO)

Más distancia en los golpes

Introduce **METAL PLAY** en el lugar de tu nombre para jugar con ventaja.

INTERNATIONAL SOCCER DELUXE

(SUPER NINTENDO)

Dream teams

Espera a que deje de hablar la voz que suena en la pantalla de título y, con el pad 2, presiona **R, Arriba, Abajo, L, X, B, IZquierda, A, Derecha** e **Y**. El **ladrido de un perro** confirmará la validez del truco. Ahora ve a la opción **Open Game** y comienza a jugar. Los **seis mejores equipos esperan a la derecha.**

Jugadores volando

Para ver volar a los jugadores acompañados del **perrillo Rover** introduce el password:

fp(flecha hacia arriba)KnDNdnR!dn %!dn%!dn%!X0R

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

(SUPER NINTENDO)

Ganar siempre

Escoge a **Brasil** e intenta meter un gol. Una vez que se saque desde el centro, tienes que **recuperar la pelota** y excepto esperar a que acabe el partido. **Nadie te podrá quitar el balón.**

IRONSWORD

(NES)

Seleccionar la fase de inicio

Si quieres empezar con al menos dos vidas, escribe en la **quinta cifra del password** correspondiente una N.

ISOLATED WARRIOR

(NES)

Passwords

NIVEL 2: **1227**
NIVEL 3: **0501**
NIVEL 4: **0705**
NIVEL 5: **2168**
NIVEL 6: **0666**
NIVEL 7: **1192**

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU

(NES)

Elegir nivel y 99 continuaciones

Empieza la partida y **deja morir a Jackie**. Cuando aparezca la pantalla del título mostrando 5 continuaciones, pulsa **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo, B, Arriba y Start** en el control del primer jugador y después **B** en el del segundo. Utiliza **Arriba** y **Abajo** para cambiar el nivel y **B** (del segundo mando) para elevar las continuaciones hasta **99**.

JAMES BOND JR.
(SUPER NINTENDO)

Passwords

NIVEL 2: **0007**
NIVEL 3: **3675**
NIVEL 4: **9025**
NIVEL 5: **1813**
NIVEL 6: **3353**

JIMMY CONNORS PRO TENNIS GAME
(SUPER NINTENDO)

Conseguir 1005 puntos en el ranking ATP

Simplemente introduce la clave:

VI0Z GTD4 C*WS
Z5HF BFC0 B8B0
BHB7 BNB8

JOE & MAC CAVEMAN NINJA
(SUPER NINTENDO)

9 créditos extra

Para conseguir los 9 créditos pulsa **rápidamente el botón X en la pantalla de título.**

JOHN MADDEN FOOTBALL '93
(SUPER NINTENDO)

Passwords

PTHNBBLD
PTMNFBVD
PTSNFCGF
GHHCBBVB
GHMCDBHC
GHSCDDDC
GDGFBBSB
GDLFDBFC
GDRFDDMC

JUDGE DREDD
(SUPER NINTENDO)

Inmunidad y seleccionar nivel

Para ser **invencible** pulsa **Izquierda, Arriba, X, Arriba, Derecha** e **Y** en la pantalla de opciones.

Luego, **durante el juego, haz X + B** si quieres **inmunidad**, o **Y + A** si lo que quieres es **seleccionar el nivel** en el que empezar a jugar.

JUNGLE BOOK
(SUPER NINTENDO)

Elegir nivel, flotar por la selva y ralentizar el juego

En cuanto aparezca el logo de **Virgin**, pulsa los botones **Arriba, Arriba, Arriba, B, B, Y, Y, Select, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, Arriba** e **Y** antes de que desaparezca la imagen. Sonará un pitido si es correcto. Después, basta ir a la pantalla de opciones para elegir nivel. También verás un indicador que dice **CHEAT**. Si lo dejas en el **número 5** y empiezas a jugar y luego pulsas **L**, harás que **Mowgli flote por la selva**. Con el **botón R ralentizaréis** el desarrollo.

JUNGLE STRIKE
(SUPER NINTENDO)

Passwords

CAMPAÑA 1: **8B45HP8TNMPT**
CAMPAÑA 2: **8B458P8TNMPT**
CAMPAÑA 3: **8B45RP80NMPT**
CAMPAÑA 4: **8B45WP86NMPT**
CAMPAÑA 5: **8B45CP8XNMPT**
CAMPAÑA 6: **8B454P82NMPT**

JUNGLE STRIKE
(GAME BOY)

Password

Training Ground: **4975200968**
Washington D.C: **2922502910**
Night Strike: **6505068908**
Puloso City: **0540524815**
Snow Fortress: **0550792954**
River Raid: **0950035298**
The Mountains: **0155908131**
Return Home: **1185402550**

JURASSIC PARK 2
(SUPER NINTENDO)

Vidas infinitas

En la pantalla donde se seleccionan las misiones: **L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R** y **R**.

KID KLOWN
(SUPER NINTENDO)

Pasar de nivel

En la **pantalla de presentación** coge el **mando del segundo jugador** y presiona el **botón L** y luego el **R**. Sin soltarlos, haz **la misma operación en el pad 1**. No los sueltes, y presiona estos botones en ambos mandos. Para el **nivel 2**, los botones A; para el **3**, los B; para el **4**, los X; y para el **5**, los Y.

KILLER INSTINCT
(SUPER NINTENDO)

Turbos

- TURBO 1: Presiona **Derecha + X, Y, L simultáneamente**.
- TURBO 2: Pulsa **Derecha + A, B, R** a la vez.
- TURBO 3: Presiona **Izquierda + X, Y, L** simultáneamente.

Ralentización

Para hacer todo lo contrario que los trucos de antes, pulsa **IZQUIERDA + A, B, R** simultáneamente.

Un nuevo escenario

Escoge la opción de **dos jugadores** y presiona **Abajo** y **B** simultáneamente y en ambos mandos, en la pantalla de elección de personaje. Hazlo y disfruta del nuevo escenario.

KILLER INSTINCT
(CD)

Una canción mas

El **CD** que incluye el juego no tiene **15 melodías, sino 16**. Para oír la última (y escondida), ve al **dígito 30** de tu CD y espera un ratito de nada.

KILLER INSTINCT
(GAME BOY)

Jugar como Eyedol, el jefe

Elige cualquier luchador y acude a la pantalla de versus. Allí mantén presionada DERECHA y pulsa SELECT, START, B y A. Un pitido te anunciará si lo has hecho correctamente.

KING OF DRAGONS
(SUPER NINTENDO)

Con los mismos luchadores

En la pantalla donde aparece el logo de **Capcom**, presiona **Abajo, R, Arriba, L, Y, B, X, A y Start**.

99 continuaciones

Juega hasta que en la pantalla de continuaciones **quede un sólo crédito**. Entonces presiona **Start en el pad 2**, y, a continuación haz lo mismo con el **mando 1** antes de que se agote el tiempo. Luego, elige el personaje que quieras con el **botón B del mando del segundo jugador** y serás recompensado con 99 continuaciones.

KIRBY'S DREAM LAND
(GAME BOY)

Nivel avanzado

Para acceder a un nivel más avanzado de juego, espera hasta que aparezca la **pantalla de título** y en ese momento pulsa **Arriba, Select y A simultáneamente**. Aparecerán las palabras **EXTRA GAME** confirmando que el truco funciona.

Más facil

Para todo lo contrario que antes pulsa **Abajo, Select y B** eso sí, en la misma pantalla.

KIRBY'S PINBALL LAND
(GAME BOY)

Jugar en las fases de bonus

En la pantalla de presentación haz **Izquierda, Select** y **B** al mismo tiempo. Empezarás a jugar en las fases de bonus.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
(SUPER NINTENDO)

Passwords

NIVEL 2: **SKINNER**
NIVEL 3: **SCRATCHY**
NIVEL 4: **BARTDUDE**
NIVEL 5: **BOUVIER**

Entrar por cualquier puerta y rellenar el indicador de tartas

Introduce la clave **JOSHUA**, con **un espacio antes de la primera y la última letra**. Pulsa **Start** y **Krusty** se marchará de allí alocadamente. Ahora puedes **entrar por cualquier puerta** y rellenar tu marcador de tartas sencillamente **pulsando L y R de forma simultánea.**

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE
(SUPER NINTENDO)

Para ganar dinero

Si completas una carrera sin chocar contra ningún coche **obtendrás 100.000$**. Y si recolectas el **70%** de **los objetos** que aparecen al **borde de la carretera** ingresarás la módica cantidad de **50.000$ extras**.

Todavía más dinero

Para empezar la competición con **6 millones de dólares** introduce el siguiente password:

HGBCPWWWFKMDRDDL

LEE TREVINO'S FIGHTING GOLF
(NES)

Golfista zurdo

Para emular a Lee y jugar con la mano izquierda, pulsa **Izquierda** y **A** mientras estás **eligiendo a tu jugador**.

LEGEND OF ZELDA
(NES)

Ir a la segunda aventura

Para introducirte en la segunda aventura (mucho más difícil el reto) sólo tienes que **inscribirte en el juego con el nombre de Zelda**.

LEMMINGS
(SUPER NINTENDO)

Passwords

• NIVEL FUN:
FASE 5: **KTJGTJK**
FASE 10: **JJGKQPH**
FASE 15: **QSPRKMK**
FASE 20: **FQKKFHL**
FASE 25: **ZDGHTWD**
FASE 30: **WBZWWCB**

LIFE FORCE
(NES)

29 vidas extras

Sitúate en la pantalla de título y presiona **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, B, A** y **Start**. Echa una ojeada al marcador y ya verás.

LOCK'N CHASE
(GAME BOY)

Elegir fase

En la pantalla del título pulsa **A, A, B, B, A, B** y **B** para elegir cualquier fase.

LOOPZ
(GAME BOY)

Passwords

SCREEN 6: **XYZZ**
SCREEN 11: **SDGS**
SCREEN 16: **JSRC**
SCREEN 21: **PCDC**
SCREEN 26: **LFTR**
SCREEN 31: **QZSQ**

LOW-G-MAN
(NES)

Dos fases ocultas

Introduce estos códigos para disfrutar de dos fases secretas:

FASE TRAIN: AMAN
FASE HOVERCRAFT: NAKA

M.M.P.R.: THE FIGHTING EDITION
(SUPER NINTENDO)

Luchar como Iván Ooze

Acude a la pantalla de selección de personajes del **modo versus** (dos jugadores). Allí **mantén pulsados los botones X** e **Y** y presiona **Start**.

MAXIMUM CARNAGE
(SUPER NINTENDO)

Recuperar la barra de energía

En la pantalla de presentación presiona **Izquierda, L, A, X, Y** y **Select**.

Cinco continuaciones

Pulsa **Arriba, Arriba, AbajO, A, B** y **Select** en la pantalla de presentación.

Cinco vidas

Presiona **Abajo, Y, B, R, L** y **Select** en la misma pantalla.

MCDONALDLAND
(GAME BOY)

McDonald volador

Para que se cumpla tu viejo sueño y tu jugador pueda volar, escoge el **nivel "Hard"** y **déjate matar**. Luego, vuelve de nuevo al panel de selección y presiona **B**. Pulsa **A** y **Select** a la vez, y ya está. Miradle, es como un angelito.

MECHWARRIOR 3050
(SUPER NINTENDO)

Inmunidad garantizada

Empieza a jugar y presiona **Start** para pausar el juego. Entonces pulsa **A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L** e **Y**. Si la combinación es correcta, la palabra **invencible** aparecerá en la pantalla. Quita la pausa y ¡a jugar!.

Passwords

NIVEL 1: **65C816**
NIVEL 2: **B1GBND**
NIVEL 3: **FSPRNG**
NIVEL 4: **YHWX11**

Armamento ilimitado

Introduce el siguiente password:
M1R0G3.

Jugar con un enemigo

Cuando aparezca el logo de **Tiburon Entertainment,** presiona **Abajo, A** y **X**. A continuación, y en el lugar destinado a los códigos, introduce el siguiente: **XTRM3K**. Llegarás a una pantalla en la que podrás elegir a cualquiera de los **seis enemigos** como personaje protagonista de la aventura.

MEGAMAN
(GAME BOY)

Passwords

ELECMAN: **A2, A4, B3, D1, D2**
ICEMAN: **A1, B4, C1, D2, D4**
FIREMAN: **A2, A3, C1, D2, D3**
DR. WILLY: **A2, A3, B4, C2, C3**

MEGAMAN II
(GAME BOY)

Passwords

FASE 1: **A1, A3, B3, C3, D2, D4**
FASE 2: **A1, A3, B4, C3, D2, D4**
FASE 3: **A2, A3, B1, B4, C3, D2, D4**
FASE 4: **A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4**
FASE 5: **A2, A3, B1, B4, C4, D1, D2, D4**
FASE 6: **A1, A2, A3, B4, C4, D1, D2, D4**
FASE 7: **A1, A2, A3, B4, C2, C4, D1, D4**
FASE 8: **A1, A2, A3, B4, C2, C3, C4, D1**

MEGAMAN 3
(NES)

Congelar a los enemigos

Para dejar heladitos a tus enemigos en cualquier momento del juego, **conecta el segundo mando de control.** Después, **pulsa A y Arriba** en ese mismo mando y mantenlos presionados mientras **empiezas a jugar con el mando del primer jugador**. Un poco lioso, pero sale seguro.

MEGAMAN 7
(SUPER NINTENDO)

Passwords

• Prologo:
8735-2517-4416-8362
• Un enemigo derrotado:
8735-2517-5452-8362
• Dos enemigos derrotados:
8335-2717-4456-2362
• Tres enemigos derrotados:
8335-2716-6452-2372
• Todos los enemigos derrotados:
8375-2786-8456-2332
• Cuatro nuevos enemigos:
8375-2716-1446-2332
• Castillo del dr. Willy:
8235-7656-3542-8171

Pelear a lo Street Fighter II

Introduce el password
1415-5585-7823-6251
en la **pantalla de Versus Mode/Player Select**. A continuación, ambos jugadores deben pulsar los botones **L** y **R** de sus correspondientes pads y después **presionar Start en el pad 1**.

Los movimientos especiales son:

MEGAMAN:

• **Arrow slash**:
ABAJO, DERECHA + Y.
• **Leg breaker**:
ABAJO, ABAJO + B.
• **Inmunidad**:
ARRIBA, ARRIBA.

BASS:

• **Sonic craser**:
En el aire, Adelante, Adelante + Y.
• **Booster kick**: Adelante, Abajo, Abajo-Adelante + Y.
• **Inmunidad**: Arriba, Arriba.

Guía de trucos

MEGAMAN X
(SUPER NINTENDO)

Una buena clave

Para empezar a jugar con las **8 primeras fases superadas** introduce este código:

4786 6352 2758

Conseguir la bola de Ryu

Introduce la clave

8441 2176 4423.

Ve a la fase del **Armadillo** y captura la **cápsula de energía** que está sobre la puerta que conduce a la **habitación del jefe de fase**. Después, sal de la fase y **repite la operación 4 veces** más. A la quinta, aparecerá una **cápsula de Power-up**. Es la **bola de fuego** y podrás utilizarla siempre que la **barra de energía esté llena**, haciendo el mismo movimiento que **Ryu** en **Street Fighter II**.

MEGAMAN X2
(SUPER NINTENDO)

Un par de claves

•Primer enemigo:

1528 3834 3451 2281

•Última fase:

3553 2825 2684 6251

MEGAMAN X3
(SUPER NINTENDO)

Password definitivo

Directos al final de la aventura:

2277 5163 6122 7837

METAL COMBAT
(SUPER NINTENDO)

Jugar en el "REAL MODE"

Si en la pantalla de título pulsas la combinación **B, A, L, L**, accederás a una **nueva categoría de juego** mucho más **difícil**.

METAL MARINES
(SUPER NINTENDO)

Passwords

HBBT RNSC
PCRC ZDCP
MWTN FKDV
LSMD YSHM
CLST CLPD
JPTR LNVV
NBLR JFMR
PRSC JCRY
PHTN KNLB
TRNS

METROID
(NES)

Todas las armas

Introduce tu nombre como **JUSTIN BAILEY**. Te convertirás en una mujer con todas las **armas extra**.

MICHAEL JORDAN
(SUPER NINTENDO)

34 vidas extras

Para empezar la partida con 34 vidas, introduce el siguiente password:

0 D 6 Z T C P C B Q 4 .

42 vidas y extras y todo el mapeado limpio

Introduce el password **M J C B H W L B R N Z** en la pantalla correspondiente.

73 vidas y elegir nivel

Introduce el password

1 2 3 4 5 6 7 8 9 9 9 .

MICKEYMANIA
(SUPER NINTENDO)

Seleccionar nivel

Elige la modalidad **Sound Test** de la pantalla de opciones. Una vez allí, coloca la palabra **"Beanstalk 1"** en el apartado superior, y **"Extra Try"** en el apartado SFX. En ese momento presiona durante **15 segundos el botón L** y podrás seleccionar fase.

MICKEY MOUSECAPADE
(GAME BOY)

Passwords

NIVEL 2: **TEST**
NIVEL 3: **GAME**
NIVEL 4: **SHIP**
NIVEL 5: **RACE**
NIVEL 6: **WORD**
NIVEL 7: **SHOP**
NIVEL 8: **SIZE**
NIVEL 9: **QUIZ**
NIVEL 10: **DOLL**
NIVEL 11: **DATE**
NIVEL 12: **ZOOM**
NIVEL 13: **DISK**
NIVEL 14: **GOLD**
NIVEL 15: **ZERO**
NIVEL 16: **FIRE**
NIVEL 17: **ROOT**
NIVEL 18: **READ**
NIVEL 19: **TAPE**
NIVEL 20: **UNIT**
NIVEL 21: **SONG**
NIVEL 22: **TYRE**

Empezar en un nivel avanzado

Para empezar en el nivel del **"Barco Pirata"** presiona, en la pantalla de título, **Arriba, Select, A, B** y **Start**.

Para comenzar en la fase del **"Castillo"** prueba a pulsar **Derecha, Select, A** y **B**.

Y para comenzar en los **bosques** no tienes más que presionar **Izquierda, Select, A, B** y **Start**.

MICROMACHINES
(SUPER NINTENDO)

6 vidas extras

Finaliza **tercero en la carrera** de yates. Entonces, presiona **Arriba, Select y B** simultáneamente. La pantalla se pondrá de **color azul**. En ese preciso momento es cuando debes pulsar **Start** para conseguir las bonificaciones esperadas.

MIGHTY MORPHING POWER RANGERS
(SUPER NINTENDO)

Passwords

• Un jugador

FASE 2: **3847**
FASE 3: **5113**
FASE 4: **3904**
FASE 5: **1970**
FASE 6: **8624**
FASE 7: **2596**

• Dos jugadores:

SCORPINA: **0411**
COLOSUS: **1007**
SEGUNDO COLOSUS: **1212**

MISSION:IMPOSSIBLE
(NES)

Passwords

AREA 2: **HMPR**
AREA 3: **KMVW**
AREA 4: **XDGJ**
AREA 5: **TVJL**
AREA 6: **QBYZ**
COMPUTADORA: **MTKN**

MORTAL KOMBAT
(SUPER NINTENDO)

Eliminar a tu oponente de un solo golpe

Presiona **Abajo, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda** y **Select**.

Luchar directamente contra Kintaro

Pulsa **Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha** y **Select**.

Conseguir 30 créditos

Haz **Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda** y **Select**.

Luchar directamente contra Smoke

Presiona **Arriba, Izquierda, Arriba, Arriba, Derecha** y **Select**.

Tiempo extra para realizar fatalities

Basta con presionar **Arriba, Arriba, Izquierda, Arriba, Abajo** y **Select**.

Luchar directamente contra Shao Khan

Pulsa **Derecha, Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda** y **Select**.

Luchar directamente contra Noob Saibot

Presiona **Izquierda, Arriba, Abajo, Abajo, Derecha** y **Select**.

NOTA IMPORTANTE:

Todas las combinaciones deben ser realizadas en la pantalla de selección de luchadores.

El Truco del Reptil

Lucha en la fase del **enorme agujero** e intenta conseguir una doble victoria sin que te toquen (**"flawless victory"**). Si lo consigues, lucharás contra un reptil en esta misma fase.

MORTAL KOMBAT II
(SUPER NINTENDO)

Fatality "Dead pool"

Cuando aparezca el consabido **"Finish Him!"** en la pantalla, presiona **Puñetazo Bajo + Patada Baja + Abajo + Puñetazo alto**. Si lo has hecho bien, te marcarás un **gancho** que lanzará a tu adversario a **la piscina de la muerte**.

Jugar al pong

Para echar una partidita de pong basta con disputar **250 combates consecutivos**. Entraréis en un disputado partido que **ganará el primero que anote siete tantos**.

MR. NUTZ
(SUPER NINTENDO)

Cheat mode

Mantén pulsados los botones **L, R** y **Start** en la pantalla de título y, a continuación, introduce la siguiente combinación: **Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda** y **Derecha**. La palabra **"Cheat"** aparecerá frente a tus ojillos.

MR. NUTZ
(GAME BOY)

Passwords

FASE 1: **DOMINO**
FASE 2: **ENRIGO**
FASE 3: **COLORS**
FASE 4: **JUMPER**
FASE 5: **SWITCH**

MR. TUFF
(SUPER NINTENDO)

Passwords

Bad Land Castle:
LLBTVRSMRT
Nuclear Land Mill:
XCLLNTKTBSH
Toxic Swamp Castle:
JHN(corazón)CCTTWNS
Fire Zone Power Plant:
SMNNDGRFNKL
Bonus Land:
(corazón)STTYPNTTTY(corazón)

NBA JAM
(SUPER NINTENDO)

Personajes secretos

• **Bill Clinton**: **C** (Start + A), **I** (cualquier botón), **C** (Start + B)
• **Príncipe Carlos**: **R** (Start + B), **O** (Start +A), **Y** (cualquier botón)
• **Hilary Clinton**: **H** (cualquier botón), **C** (Start + B), **ESPACIO** (cualquier botón)
• **Jazzy Jeff**: **J** (Start + Y), **A** (START + A), **Z** (START + A)
• **Larry Bird**: **B** (Start + A), **R** (Start + Y), **D** (Start + A)
• **Mascota gorila**: **G** (cualquier botón), **O** (START + B), **R** (START + B)
• **Weasel**: Pon tus iniciales como **SA** y **"X"** de tercera letra, pero no la introduzcas. **Pulsa entonces L, R, START** y **X** a la vez.
• **P. Funk**: Introduce **DI** y el cursor en **"S"**. Luego presiona **L, R, START** y **A** simultáneamente.

Turbo permanente

En la pantalla de **Tonight Match Up** presiona cualquier **botón 5 veces** consecutivas y después mantén **pulsados Y, B** y **A** hasta que comience el encuentro.

Siempre "on fire"

En la misma pantalla presiona **Arriba y pulsa B siete veces. No sueltes Arriba y presiona B** e **Y** hasta que empiece el partido.

Juice code

Pulsa **13 veces cualquier botón** y presiona simultáneamente **los botones B** y **X** hasta el comienzo del encuentro. Esto dará **mucha más velocidad** a tus jugadores.

Defensa agresiva

En la pantalla de Tonight Match Up pulsa **cinco veces cualquier botón**, y a la **quinta déjalo pulsado** hasta que comience el partido.

Porcentajes en pantalla

Pulsa **X y luego A + B y ABAJO** en la pantalla de siempre. Ahora, cada vez que un jugador lance a canasta aparecerá un **pequeño contador que indicará el porcentaje de acierto**.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION
(GAME BOY)

Porcentaje de tiro en pantalla

Presiona **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo y B**. La palabra **SHOT%** aparecerá en pantalla.

Súper mates

Presiona **Izquierda, Derecha, A, B, B** y **A**. Si aparecen las palabras **ULTRA MAN** es que lo has hecho correctamente.

Siempre "on fire"

Pulsa **Abajo, Derecha, Derecha, B, A** e **Izquierda**. Debe aparecer **FIRE** en pantalla.

Intercepciones

Presiona **Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, A** y **Derecha**. Si lo has hecho bien, aparecerá **QUICK HND** en la parte superior de la pantalla.

Más tiros de 3 puntos

Pulsa **Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo** y **Arriba**. La confirmación de que todo ha funcionado es que aparezca **3PT** en la pantalla.

Cancha resbaladiza

Presiona **Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, Arriba, A, A, A, A** y **Abajo**. No hay mensaje alguno.

NOTA: Todas las combinaciones deben ser introducidas en la pantalla de Tonight Match Up.

NBA LIVE 96
(SUPER NINTENDO)

Nuevos jugadores

Selecciona la opción **Edit Player** del **Set Roster Menú** y allí **crea un nuevo jugador**, probando con la lista que te proporcionamos. Verás como su fotografía y sus datos cambian instantáneamente. Los posibles nombres son:

ERVING, JABBAR, WALTON, MARTIN, COUSY, FRAZIER, GERVIN, RUSSEL, HAYES, CARR, WEST, DAVIS, FORD, THORPE, JORDAN, BIRD, JOHNSON, BARKLEY, LAIMBEER O CHAMBERLAIN entre otros.

NEMESIS
(GAME BOY)

Todas las armas

En cualquier momento del juego **pausa la partida** y pulsa **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, B, A** y **Start**. No lo dudes, te harás con la nave galáctica más equipada del universo.

Fase de bonus

En la **segunda fase dispara al alienígena cuadrado** y después a la **torre que se derrumba**. Ponte debajo de ella y **sube a lo más alto**. Así accederás a un nivel de bonus.

NHLPA HOCKEY '93
(SUPER NINTENDO)

Password final

Con este password llegarás a la final directamente:

c 4 2 b w b g 0 0 o 3 7 k v 9 j

NIGEL MANSELL
(SUPER NINTENDO)

Hacer que desaparezca la lluvia

Cuando estés en un circuito mojado, acude a la opción **password y pulsa END**. La carrera comenzará donde la habías dejado, sólo que en esta ocasión lucirá un **sol radiante**.

NINJA BOY
(GAME BOY)

Continuaciones infinitas

Simplemente pulsa **A, B** y **Start** en la pantalla de **Game Over**.

NINTENDO WORLD CUP
(GAME BOY)

Passwords:

• MATCH 2: **22433**
• MATCH 3: **03333**
• MATCH 4: **53033**
• MATCH 5: **36333**
• MATCH 6: **17233**
• MATCH 7: **42933**
• MATCH 8: **56133**
• MATCH 9: **51333**

NOSFERATU
(SUPER NINTENDO)

Seleccionar nive en el que comenzar a jugar

Acude al apartado denominado **CONFIGURATION** y, una vez allí, sitúate sobre la opción **Start**. Sin salir de pantalla presiona **L, L, R, R, R, L, L** y **L**. La pantalla se **oscurecerá** y entonces podrás elegir en qué nivel quieres comenzar la partida.

PAC-MAN 2
(SUPER NINTENDO)

Passwords para todo

- Para jugar con la **versión original** de Pac Man:

P C M M O P W

- Para **transformar a Pac Man en** Pac Woman:

M S P C M N D

PAC-ATTACK
(SUPER NINTENDO)

Passwords

- Nivel 5: **MYX**
- Nivel 10: **SRY**
- Nivel 15: **MTN**
- Nivel 20: **MWS**
- Nivel 25: **SRT**
- Nivel 30: **WHT**
- Nivel 35: **TGR**
- Nivel 40: **RMB**
- Nivel 45: **SDB**
- Nivel 50: **WLC**
- Nivel 55: **KRW**
- Nivel 60: **TMP**
- Nivel 65: **QTM**
- Nivel 70: **WTM**
- Nivel 75: **SNC**
- Nivel 80: **BSK**
- Nivel 85: **HPN**
- Nivel 90: **BTF**
- Nivel 95: **RRC**
- Nivel 100: **LST**
- Nivel de bonus: **JFK**

Pasar de nivel

Empieza a jugar y **pierde** la partida. En la pantalla de continuaciones **presiona L tantas veces como niveles** quieras pasar.

PAC-IN-TIME
(SUPER NINTENDO)

Saltarse los niveles

Ve a la pantalla de **passwords** y teclea: **IVDYK**. A continuación, acude a la **pantalla del título** y sitúate sobre la opción de **uno o dos jugadores para presionar simultáneamente los botones Izquierda, L** y **R**. Sin soltarlos, pulsa **Start** y disfruta pasando de nivel en nivel.

PARODIUS
(SUPER NINTENDO)

Todas las armas

Para armarte hasta los dientes **pausa el juego** y realiza la siguiente combinación: **B, B, X, X, A, Y, A,Y, Arriba** e **Izquierda**. Quita la pausa y a disparar.

Inmunidad

Pausa la partida y presiona **Izquierda, Derecha, Arriba, X, Derecha, A, Izquierda, Y, Abajo, B, A, Y, A, Y, Derecha** y **Start**.

Seleccionar fase

Dirige el cursor al **gran Viper**, la nave que aparece en la pantalla de **selección de vehículos** y, a continuación, pulsa **Arriba, Izquierda** y **X simultáneamente**. Mantenlos pulsados durante **15 segundos y aparecerá la pantalla de selección.**

PILOTWINGS
(SUPER NINTENDO)

Passwords

NIVEL 1: **985206**
NIVEL 2: **394391**
NIVEL 3: **520771**
NIVEL 4: **108048**
NIVEL 5: **400718**
NIVEL 6: **773224**
NIVEL 7: **165411**
NIVEL 8: **760357**
NIVEL 9: **882943**

PIPE DREAM
(GAME BOY)

Passwords

NIVEL 2: **HAHA**
NIVEL 3: **GRIN**
NIVEL 4: **REAP**
NIVEL 5: **SEED**
NIVEL 6: **GROW**
NIVEL 7: **TALL**
NIVEL 8: **YALI**

PITFALL
(SUPER NINTENDO)

Recrear el juego en su versión original (la del Atari)

Para transformar vuestra Super Nintendo en un **Atari 2600** (al menos mientras jugáis a Pitfall) basta con presionar **Select**, luego el **botón A seis veces**, de nuevo **Select** y por último **Start** en la pantalla de presentación.

Continuaciones infinitas

En el **primer nivel, pierde** todas las vidas. Cuando aparezca la pantalla de continuaciones, presiona **B tres veces.** El contador cambiará de 3 a 9 y la cuenta atrás se detendrá, lo que viene a decir que tienes continuaciones infinitas.

Elegir nivel

Presiona **X, Select, A, Select, Y, A, X** y **Select**. Enseguida verás el nombre del nivel en la parte inferior de la pantalla. Para avanzar o retroceder, presiona **L** o **R**.

POP UP
(GAME BOY)

Passwords

NIVEL 5: **KW35TZXC**
NIVEL 10: **LP4551B3**
NIVEL 20: **MCFZVXKP**
NIVEL 30: **44M5WCSD**
NIVEL 40: **PBXXGJZ**
NIVEL 50: **RNJTVYNT**
NIVEL 60: **SZTQXKZT**
NIVEL 70: **5MHTZ32Y**
NIVEL 80: **VZZZZ2K1**
NIVEL 90: **XL4CXWSY**
NIVEL 100: **YXVWWVRV**

POWER BLADE
(NES)

Passwords

STAGE 2: **B2712209**
STAGE 3: **G3784JD2**
STAGE 4: **6843D12F**
STAGE 5: **IBJ39FK4**
STAGE 6: **J23KGBBK**
STAGE 7: **77KDIOGJ**

POWER DRIVE
(SUPER NINTENDO)

Un par de claves

1. **WRQZKFCVFPL2F3KB**
2. **KNGJYFQQ547J17J7E**

POWER RANGERS: THE MOVIE
(SUPER NINTENDO)

Súper trajes desde el principio

En la pantalla de presentación presiona **Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, X, B, Y, A** y **Start**. Si las **letras del logo** cambian a **color azul** es que el truco ha funcionado.

POWER RANGERS
(GAME BOY)

Passwords

FASE 1: **4718**
FASE 2: **1012**
FASE 3: **0216**
FASE 4: **1387**

PREHISTORIK MAN
(SUPER NINTENDO)

Seleccionar nivel

Acude a la pantalla de opciones y sitúate sobre la palabra **EXIT**. Mantén pulsada la tecla **L** y después presiona **Start** para salir del menú. A continuación, mueve el cursor a la opción Game Start, mantén pulsado el botón **R** y presiona **Start**. Ahora, para pasar de fase tan sólo tendrás que pulsar **Select**.

PRIMAL RAGE
(SUPER NINTENDO)

Jugar al voleibol

Para hacerlo necesitas empezar una partida a **dos jugadores** en el escenario de la **caverna**, que quede tiempo suficiente en el reloj, que no haya empate y que entre los dos jugadores "voleéis" al humano hasta **8** veces consecutivas. Si lo conseguís aparecerá una red y un humano haciendo de árbitro.

Jugar a los bolos

Debes jugar una partida a **dos jugadores**, ambos **Armadon**, en cualquier escenario. Los dos Armadon deben realizar tres **Spinning Death** simultáneos y consecutivos. **Diez humanos harán de bolos y el Spinning Death** se encargará de bolearlos.

Que llueven vacas del cielo

Juega una partida a **dos jugadores** en el escenario de **Las Ruinas, siendo Chaos uno de los luchadores**. Los **dos primeros combates** deben quedar **empates** y en el tercero debe decidirse todo. Debes conseguir que **Chaos suelte uno de sus "Fart of Fury"** cuando el **segundero marque cero en pantalla** y la partida vaya a **muerte súbita**.

Menú oculto

Presiona **Start** en la pantalla de título para que aparezca el menú principal y una vez allí, pulsa: **Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda y Derecha**.

Cambiar el color del dinosaurio

Acude a la pantalla de **selección de luchadores** y elige a tu bestia presionando simultáneamente los botones **Y, X, B** y **A**.

PRINCE OF PERSIA
(GAME BOY)

Passwords

NIVEL 2: **06769075**
NIVEL 3: **24613065**
NIVEL 4: **99116015**
NIVEL 5: **53004005**
NIVEL 6: **46308135**
NIVEL 7: **12930795**
NIVEL 8: **43961795**
NIVEL 9: **77865785**

PRINCE OF PERSIA
(SUPER NINTENDO)

Elegir nivel y aumentar el numero de vidas

Introduce **SPECIAL como clave**. Cuando veas que el código no ha sido aceptado, cancélalo y empieza una partida normal. Cuando quieras, **pausa el juego** y presiona: **B, Y, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, L** y **R**. Oirás un sonido. A partir de ahora, cada vez que mantengas pulsado **Start** y después presiones **Select** podrás elegir el nivel y aumentar tu número de vidas.

PRISIONERS OF WAR
(NES)

20 vidas extra

En la pantalla de título pulsa **A, B, B, Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda** y **Start**.

PROBOTECTOR
(GAME BOY)

Seleccionar fase para comenzar

En la pantalla de título pulsa **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, B, A, Select** y **Start**. Y elige dónde quieres empezar.

Comenzar a jugar con nueve vidas

Pulsa **Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha** y **Start**. Empezarás con nueve vidas del ala.

PROBOTECTOR 2
(GAME BOY)

Passwords

• NORMAL
FASE 2: **3KN3**
FASE 3: **25BJ**
FASE 4: **BFTS**
FASE 5: **N6BY**
• HARD
FASE 2: **JVCF**
FASE 3: **JMJC**
FASE 4: **N4T5**
FASE 5: **N6BY**
• MANIAC
FASE 2: **KTKQ**
FASE 3: **4DRC**
FASE 4: **4213**
FASE 5: **NDDD**

PUNCH-OUT
(NES)

Nuevo escenario

Para pelear en **"another world circuit"** introduce el password **135 792 4680** y pulsa **SELECT, A** y **B** a la vez.

Elegir adversario

Don Flamenco:

647	**993**	**3534**

Major/Minor TITLR HOLDER:

777	**807**	**3454**

Piston Honda:

667	**833**	**7533**

Super Macho MAN:

237	**210**	**7938**

Mr. Dream:

007	**373**	**5963**

PUSH-OVER
(SUPER NINTENDO)

Passwords

FASE 1: **00512**
FASE 10: **07680**
FASE 20: **15562**
FASE 30: **08718**
FASE 40: **30734**
FASE 50: **22046**
FASE 60: **17410**
FASE 70: **19071**
FASE 80: **28927**
FASE 90: **28671**
FASE 95: **25087**
FASE 96: **08703**
FASE 97: **09215**
FASE 98: **10239**
FASE 99: **09727**
FASE 100: **44543**

PUTTY SQUAD
(SUPER NINTENDO)

Claves finales

• Jumble Street: **WWFPM**
• The Wizard's Frozen Garden: **GXDKP**
• Cloud Castle: **YVLPD**
• The Tomb of King Phut: **JPSWS**

Vidas infinitas y pasar de nivel

Pausa el juego en cualquier momento y presiona **R, A, L, L, Y**. Para saltarte la fase, haz simplemente **Select** con el juego pausado.

PUZZNIC
(GAME BOY)

Passwords

LEVEL 5: **DON. DOKO**
LEVEL 10: **TAKA MINE**
LEVEL 15: **YUVA NISI**
LEVEL 20: **HORI MOTO**
LEVEL 25: **SEXY ITOM**
LEVEL 30: **SANT O.OB**
LEVEL 35: **GAME BO**
LEVEL 40: **HATT ORI.**
LEVEL 45: **TENT SUKI**

RACING FIGHTER
(GAME BOY)

Enfrentarse a uno mismo

En la pantalla de título presiona **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A** y **B**.

RAD RACER
(NES)

Continuar en el mismo lugar

Pulsa **A** y **Start** a la vez para continuar en el mismo lugar en el que perdiste, una vez que te hayan eliminado.

Ver el final del juego

Deja que comience la **demo** y, mientras, pulsa **A y Arriba-Derecha**. A la vez que haces esto, presiona **60 veces** el botón **B** y luego **Start**.

RAINBOW ISLAND
(NES)

99 continuaciones

En el momento en que acaben con tu **última vida**, y una vez que hayas utilizado los **tres "continues"** que te brinda el juego, pulsa **Start** todas las veces que puedas y conseguirás **99 continuaciones**.

RANMA 1/2
(SUPER NINTENDO)

Menú secreto

Elige a tu personaje y en el momento en que aparezca una imagen suya enfrentada a otro, pulsa simultáneamente **X, A** y **L**. Accederás a un menú que te permitirá hacer de todo.

REN & STIMPY
(SUPER NINTENDO)

Pasar de nivel

Presiona **Izquierda, Derecha, A, Izquierda, Derecha, Izquierda, B, Derecha** y **X** en la pantalla llamada **"Veediots"**.

RETURN OF THE JEDI
(GAME BOY)

Passwords

NIVEL 2: **SNKMTD**
NIVEL 3: **RWYJBC**
NIVEL 4: **TFGBNM**
NIVEL 5: **HJMKPL**
NIVEL 6: **OGTHGD**
NIVEL 7: **PSVZKL**
NIVEL 8: **SFPYSW**
NIVEL 9: **OGGYQM**
NIVEL 10: **KFGZYQ**

RISE OF THE ROBOTS
(SUPER NINTENDO)

Elige al supervisor como segundo jugador

Entra en la pantalla de opciones y presiona **Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda y cualquier botón de fuego** en el mando del primer jugador. Entonces, elige el modo **dos jugadores** y selecciona **al supervisor**.

Inmunidad

En la misma pantalla de opciones presiona **Abajo, B, Arriba, B, Abajo, Izquierda, Derecha** y **B**.

Ver el final

Una vez más pulsa **Izquierda, B, Derecha, B, Abajo, Izquierda, Derecha y B** en la pantalla de opciones. Un final alucinante, vaya.

REVOLUTION X
(SUPER NINTENDO)

Infinitos CD

Presiona y mantén pulsados los botones **X, A** y **B** en la pantalla del título. En breve notarás que la sintonía de entrada empieza a bajar el volumen. Es el momento, suelta los botones y empieza a jugar. Tu marcador de CDs no descenderá jamás.

ROAD RUNNER
(SUPER NINTENDO)

Empezar a jugar con 75 vidas

En la pantalla de título presiona **Izquierda, Select, Derecha, Y** y **Start** simultáneamente. Y luego, cuando el **"Zippety Splat"** se dirija hacia ti, pulsa el **botón B**. Con esa maniobra conseguirás **empezar a jugar nada menos que con 75 vidas**.

ROBOCOP
(NES)

Continuaciones infinitas

Cuando se te hayan acabado las vidas y continuaciones, pulsa **A, B, Select y Start** en la pantalla final y tendrás "continues" infinitos.

ROBOCOP 2
(GAME BOY)

Resolver el puzzle

Para resolver el puzzle realiza estos movimientos: **Abajo, Abajo, Izquierda, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda.**

Ver la escena final

Cuando aparezca la pantalla de título pulsa simultáneamente **A, B, Select, Start e Izquierda.**

ROCK'N'ROLL RACING
(SUPER NINTENDO)

Correr en el planeta Infierno

Para acceder al último de los stages tienes que introducirte en el **modo versus** para luego situarte en la pantalla del **planeta NDH**. Una vez allí, pulsa a la vez, **L, R** y **Select**, y sin soltarlos, **Derecha**.

Correr con Olaf

Para correr con el protagonista de **The Lost Vikings** elige el modo versus y accede a la **pantalla de selección de pilotos**. Allí ve hasta **E. Tarquinn** (colócate encima, como si le fueras a elegir) y presiona **L, R** y **Select a la vez**. Luego, sin soltarlos, **pad hacia la Derecha**.

Test de sonido Larry

Accede a la pantalla de **opciones** y después de seleccionar un piloto y su coche, mueve el cursor hacia la opción **LARRY ON** y presiona los botones **L** y **R**. Escucharás unos **comentarios sarcásticos y socarrones.**

ROCKIN' KATS
(NES)

Recuperar la energía

Cuando tu energía esté bajo mínimos, pausa el juego y pulsa **Abajo, A, B** y **Start**. En un momentito recuperarás toda tu potencia, y lo podrás hacer tantas veces como quieras.

SAMURAI SHODOWN
(SUPER NINTENDO)

Jugar con Shiro-Tokisada Amakusa

Presiona los botones **A, Y, X** y **B** mientras aparece el logo de **TAKARA**. A continuación, selecciona la opción **"VS-MODE"** O **"COUNTDOWN MODE"**, pero nunca "1P-Mode". Cuando aparezca la pantalla de selección de personajes, elige cualquier luchador presionando los botones **L** y **R** simultáneamente. Podrás ver a **Amakusa en pantalla**. Continúa pulsando los botones hasta que cambie la pantalla y así jugarás con él.

SAMURAI SHODOWN
(GAME BOY)

Luchar con tres nuevos personajes

Mientras aparece la pantalla de demostración y comienza a **acercarse la cara de Hao-Maru**, presiona el botón **Select tres veces** y tan rápido como puedas. Los tres nuevos personajes que aparecerán son **Kuroko, Hikyaku** y **Shiro-Tokisada Amakusa**.

SEAQUEST DSV
(SUPER NINTENDO)

Password del modo práctica

PLVTONM
R3SCV3(SÍMBOLO)
FIXTNKR
R34CTOR
S3CVRTY
D4R(SÍMBOLO)WIN
TOXIC4V
PRISORN
DRVGL4B
B4TLSHP
SHI3LD(SÍMBOLO)

Menú secreto

Empieza una partida y ve directamente al puente de mando presionando **Select**. Allí pulsa **L, R, B, A, Izquierda, Derecha, X, Y, Arriba** y **Abajo**.

SEPARATION ANXIETY
(SUPER NINTENDO)

Passwords

NIVEL 1: **DCCPMH**
NIVEL 2: **MDRKJP**
NIVEL 3: **STSPPC**
NIVEL 4: **QPMJCV**
NUEVO NIVEL DE DIFICULTAD: **MRRYPN**

Super menú

Selecciona la opción password e introduce lo siguiente: **SCBCRS**. Presiona **Start** y elige uno o dos jugadores. Aparecerás en un menú secreto en el que están **todos los niveles, además de una opción llamada TRAP**.

SHAQ-FU
(SUPER NINTENDO)

Código sangriento

En la **pantalla de presentación** pulsa a toda **velocidad Y, X, B, A, L** y **R**. Si el truco ha funcionado la pantalla se pondrá de **color rojo.**

Otro luchador más en el modo historia

Acude a la pantalla de opciones y sitúa el **test music** en un número comprendido entre el **2 y el 7**. Una vez seleccionado, vuelve a la pantalla principal y presiona **Arriba, Abajo, B, Izquierda, Derecha** y **B**.

Shaq vs. Shaq

En la pantalla de opciones presiona **Y, X, B, A, L** y **R**. El truco habrá funcionado si la pantalla hace un **flash.**

Ganar siempre

Selecciona la **cuarta música** en la pantalla de opciones, y mientras suena, presiona **L ocho veces**, **R otras tres** y **B en cinco ocasiones**. La pantalla hará otro **flash**. Pulsa entonces **Select + Y** para que **gane el jugador de la izquierda**, y **Select + X** para que lo haga **el de la derecha**.

Escenario secreto en el modo duel

Presiona **Arriba, Derecha, B, Abajo, Izquierda** y **B** en la pantalla de siempre (opciones). Verás un flash. Ahora elige la **modalidad "duel"** y durante la pantalla de selección de dos "players", presiona **simultáneamente los botones X** y **B**.

SMASH TENNIS
(SUPER NINTENDO)

Passwords

OPEN USA: **XBAAYAXA**
OPEN ASIA: **AYAAYXYA**
OPEN AUSTRALIA: **XABAYAYA**
OPEN EUROPA: **AXBAYXAA**

Entra en la opción Theatre

Pulsa **Start** en la pantalla de título y a continuación presiona **5 veces Select** y luego **Start**. Aparecerás en el escenario **mas manga del juego** (sólo para la **versión japonesa**).

SNOW BROS
(GAME BOY)

Inmunidad

Pulsa **Izquierda, Abajo, A, B** y **Start** a la vez.

Seleccionar fase

Presiona **Arriba, Select, B** y **Start**.

SOLAR JETMAN
(NES)

Fase de bonus y 10 vidas extra

En la pantalla de **passwords** pon **"Q"** en todos los espacios y comenzarás a jugar en una fase de bonus con diez vidas extra del ala.

Un par de passwords

PLANETA 7: **DNDGPHHBRXHB**
PLANETA 9: **DMGZNDKBGLMB**

Un nuevo nivel

Para acceder a un nuevo nivel de juego introduce el siguiente código:

B K K B K K H M B H M B

SOLSTICE
(NES)

Rellenar las pócimas

Pulsa **Select** para dirigirte a la subpantalla y una vez allí pulsa: **B, Start, Start, B, B, Start, Start, B, B, Start, Start, Start, B, Start, B, B, B, Start, Start, Start, B, Start, B, Start, Start, B, Start, Start, B, B, Start, B, Start**. Tus **magos y tus pócimas** se rellenarán **cada vez que emplees este truco**.

SONIC BLASTMAN
(SUPER NINTENDO)

Seleccionar fase

En la pantalla de opciones selecciona la **música de la fase en la que deseses jugar**. Una vez hecho esto, y manteniendo pulsado **Select**, presiona **L, R, R, L** y **Start**. Espera unos segundos y comenzarás tu partida en la fase que hayas elegido.

SPANKY'S QUEST
(SUPER NINTENDO)

Passwords

NIVEL 1: **000**
NIVEL 2: **732**
NIVEL 3: **354**
NIVEL 4: **116**
NIVEL 5: **988**
NIVEL 6: **470**

Elegir nivel

Para seleccionar el nivel en el que comenzar la partida sólo es necesario introducir el password **0199** en la pantalla correspondiente.

SPARKSTER
(SUPER NINTENDO)

Pasar de nivel

En la pantalla de presentación presiona **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B** y **A**.

SPAWN
(SUPER NINTENDO)

Códigos

En vista de que los tres primeros niveles son bastante asequibles, o eso nos cuentan, vamos a proporcionaros los passwords de la fase 4 a la octava.

NIVEL 4: **0FCG3D7F**
NIVEL 5: **0FOB7F0D**
NIVEL 6: **OF9B7F1D**
NIVEL 7: **O9BF596F**
NIVEL 8: **4FOGCG0D**

SPIROU
(SUPER NINTENDO)

Seleccionar fase

En la pantalla del logo de **Infogrames**, en la que aparece un **armadillo** y el nombre de la compañía, pulsa simultáneamente **Abajo** y **L**. Sin soltar ninguno de los botones anteriores, presiona **Arriba-Izquierda, X** y **A**. Escucharás algo parecido a **"Yeah!"**. Podrás pasar de fase pulsando **Select** en cualquier momento del juego.

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY
(GAME BOY)

Passwords

STAGE 1: **0523.4**
STAGE 2: **4262.0**
STAGE 3: **6841.2**
STAGE 4: **3310.7**
STAGE 5: **7057.3**
STAGE 6: **6046.2**

STAR TREK
(GAME BOY)

Escapar de los enemigos

Pulsa **Izquierda** y, sin soltar, **Select**. Escaparás de todos los peligros a la velocidad de la luz. Lo malo es que sólo se puede utilizar **una vez por partida**.

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY
(SUPER NINTENDO)

Passwords

• NIVEL FRESHMEN:
MISION 102: XBBRAXABXRYA
MISION 103: XBBRLYYYXRYY
MISION 104: XBBRYYRRXRYL
MISION 105: XBBRBAXBXRYB
• NIVEL SOPHOMORES:
MISION 201: XBBRRXYRXYXA
MISION 202: XBBLXXABXYXY
MISION 203: XBBLAYYYXYXA
MISION 204: XBBLLYRRXYXB
MISION 205: XBBLYAXBXYXA
• NIVEL JUNIORS:
MISION 301: XBBLBXYRYBBX
MISION 302: XBBLRXABYBBL
MISION 303: XBBBXYYYYBBX
MISION 304: XBBBAYRRYBBY

- NIVEL SENIORS:
MISION 401: XBBBYXYRARAL
MISION 402: XBBBBXABARAA
MISION 403: XBBBRYYYARAY
MISION 404: XBBAXYRRARAR

- NIVEL LAST TEST
MISION: XBBALARYARAA

STARWING
(SUPER NINTENDO)

Nueva fase

En la **ruta tres del Asteroide Belt**, dispara a los dos **asteroides verdes** que encontrarás a izquierda y derecha de la pantalla. Cuando los destruyas, aparecerá un **huevo**, y de él un gran **pájaro** que se dirigirá hacia a tí. **Déjale que te coma e irás a parar a una nueva y surrealista fase.**

STREET FIGHTER II
(SUPER NINTENDO)

Elegir al mismo luchador

Cuando aparezca el logo de Capcom presiona **Abajo, R, Arriba, L, Y** y **B**. Hazlo antes de que aparezcan las letras de presentación .

Ver el final en el nivel 2

En primer lugar presiona **Abajo, L, Arriba, R, Y** y **B** en el logo de Capcom. Después, en la pantalla de opciones, elige el **nivel de dificultad 2**. Comienza a jugar y, cuando derrotes a Bison, pulsa **Start** y **R simultáneamente**.

Luchar con ocho luchadores iguales

Selecciona la opción **"Group Battle"**. En la pantalla denominada **"Battle Mode"** presiona la siguiente combinación en el **pad 2: L, R, L, R, L, R, R** y **L**. Si el truco ha funcionado **oirás la risa sarcástica de Vega.**

STREET FIGHTER II TURBO
(SUPER NINTENDO)

10 niveles distintos de velocidad

En la pantalla donde aparecen las letras **TURBO** presiona: **Abajo, R, Arriba, L, Y, B, X, A** en el mando del **segundo jugador.**

Eliminar los golpes especiales

Si hacéis el mismo truco pero con **el mando 1**, lograréis que desaparezcan los golpes especiales del jugador que en ese momento estéis controlando.

Final en el modo fácil

Tan sólo tienes que **desconectar los movimientos especiales** (Abajo, R, Arriba, L, Y, B, X y A cuando aparezca el logo de Capcom). Entonces, sitúa la dificultad al **nivel 1** y juega hasta que lo acabes. Disfrutarás de un **bonito final.**

STREET RACER
(SUPER NINTENDO)

Nuevos circuitos

Para conseguir 4 circuitos de bonificación, acude a la pantalla de opciones y presiona L, R, L, R, X e Y.

Maximizar la capacidad del coche

En la pantalla donde se seleccionan piloto y automóvil pulsa X, Y, X, Y, X, Y y luego pulsa y mantén X mientras ajustas los controles hasta el máximo.

STRIKER
(SUPER NINTENDO)

Súper equipo

Elige el modo **Super Cup**. Entra en la opción contraseña e introduce lo siguiente:

BCDFGHJK LMNPQRST VWXYZ

Leerás el mensaje de **password error**, pero no hagas caso. Sal de contraseña pulsando **Select** y ve a la pantalla de **elegir equipo**. En la tercera pantalla empezando por la izquierda verás un equipo de nombre **ELITE** que incluye lo mejor de lo mejor.

Passwords

Super copa: Final indoor

N2KJDCHL
BBBBBBBB
3BBBBBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB

Liga: Finales indoor

QM4BBVSB
B969BBBB
BBBTBYCB
QRH4C4MW
C04CRSGM
8GJ843HC
S1VZM8WF

Eliminatorias mundiales: Finales indoor

ZFMYFBHB
BBBBBBBB
CBBBBBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB

Super copa: Final outdoor

ZD?6FGGB
BBBBBBBF
BBBBBBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB

Liga: Finales outdoor

997CBQW?
?BBBMBBB
BBB?B8XL
RMMHCCDW
0MCHR8CC
5434VC0G
57870WWF
BBBBBBBB

Eliminatorias mundiales: Finales outdoor

4MPKXLHC
BBBBBBBV
CBBBBBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB

STUNT RACE FX
(SUPER NINTENDO)

Un nuevo circuito

Selecciona **Free Trax** y opta por la moto, el **2WD**. Ve al **White Land Course** y, al poco de empezar la carrera, verás un cartel que pone **Stunt Race FX**. Pulsa el botón de turbo y **estréllate contra el cartel**. Entrarás en un nuevo recorrido.

Jugar con otra perspectiva

Presiona **L, R** y **Select** a la vez en cualquier momento del juego.

SUPER ADVENTURE ISLAND
(SUPER NINTENDO)

Seleccionar fase

En la pantalla de título, mantén pulsados los botones **L, X** y **Derecha**. Si pulsas **Start** entonces aparecerá la lista de las fases en las que puedes comenzar a jugar.

SUPER BOMBERMAN
(SUPER NINTENDO)

Inmunidad temporal

Al principio de cada nivel podrás ser inmune durante unos segundos. Para ello **debes poner una bomba** en ese momento y, tan pronto como explote, pulsar rápidamente el **botón A** mientras te desplazas por el escenario.

SUPER BOMBERMAN 2
(SUPER NINTENDO)

Empezar con ventajas

Para empezar con poderes tan increíbles como el **lanzallamas** o el **control remoto** introduce la contraseña **1111**.

SUPER BOMBERMAN 3
(SUPER NINTENDO)

Claves para empezar con todos los power ups

NIVEL	PASSWORD
1-1	0704
2-1	3200
3-1	2711
4-1	3870
5-1	4501
6-1	0606
FINAL	3104

Rivales mas duros

Para que tus enemigos alcancen el nivel **4** introduce el código **1511**.

Ver el final del juego

Basta con teclear el código **0803** para asistir al final.

SUPER CASTLEVANIA IV
(SUPER NINTENDO)

Escalera oculta

En la fase **6-2**, cuando encuentres al primer caballero que **lanza el hacha, rompe la primera (por la derecha) loseta aérea**. Surge una **escalera**: sube y algo sorprendente ocurrirá.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK
(SUPER NINTENDO)

Todos los codigos

NSRSCL	BHRBHL
HMGPWJ	WLJWDN
NCCGSP	WBWHRW
GLTTDJ	MCDGRJ
PGPNMG	NGMSJB
RLMSWJ	MBRCGB
SWPMSS	

99 vidas extras

En la pantalla de **presentación/opciones** presiona **X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X** e **Y**.

Empezar con todos los poderes

Presiona **X, B, B, Y, X, A, A** y **X** en la misma pantalla de antes.

Bombas termales infinitas

Pulsa **A, X, B, X, X, A** e **Y**.

Ir directamente a la lucha final contra Darth Vader

En la pantalla de presentación (y opciones) presiona **A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y** y **X**.

7 créditos extra

Cuando aparezca la pantalla de título presiona **X, Y, A, B, X** y **X**.

Textos giratorios

Presiona el **botón Y cuatro veces** en la pantalla de título y oirás a **Darth Vader decir: "Impresive"**.

Ver el final

En la pantalla de presentación pulsa **A, B, A, B, A, B, A** y **B**.

SUPER GAME BOY
(GAME BOY)

Trucos visuales

Elige un marco y ponlo en pantalla. Ahora espera unos segundos y verás cómo las **animaciones del marco comienzan a moverse**. Pero hay más: ve a la opción de **crear marcos y espera 38 segundos**. Ya verás que pasa. Toda una sorpresa.

SUPER GHOULS'N GHOST
(SUPER NINTENDO)

Menú de opciones

Dirígete a la pantalla de **opciones** y sitúa el cursor sobre la palabra **EXIT**. A continuación, pulsa **L** y **START** simultáneamente con el mando del **segundo jugador**. Ahí tienes el menú.

SUPER MARIO BROS. 2
(NES)

Saltarse el mundo 6

Comienza tu aventura en el **mundo 5-3** y salta a la plataforma de la **izquierda para alcanzar la botella**. Atraviésala y entra por la puerta que hay allí. Luego **salta sobre el jarrón** y **el pato** y habrás alcanzado, como por arte de magia, el **mundo 7**.

SUPER MARIO KART
(SUPER NINTENDO)

Acceder a la Special Cup

Selecciona **"Time Trial"** o **"Match Race"**. Dirige el cursor hacia **"Mushroom Cup"** (arriba a la izquierda) y pulsa **L, R, L, R, L, L, R, R** y **A**.

Aparecerá el **logo con sus cinco circuítos** correspondientes.

SUPER MARIO LAND 2
(GAME BOY)

Volver a la vida

Para que Mario no muera jamás sólo tienes que pulsar **Start** inmediatamente después de que el héroe caiga fulminado. El único problema es que **comenzarás al principio del nivel.**

SUPER MARIO WORLD
(SUPER NINTENDO)

Volver a entrar en los castillos

Para volver a explorar un castillo **colócate sobre sus ruinas y presiona L** y **R** a la vez.

SUPER PANG
(SUPER NINTENDO)

Seleccionar nivel

Presiona **L, R, R, L, Arriba** y **Abajo** en la pantalla de presentación.

SUPER R-TYPE
(SUPER NINTENDO)

Pasar de nivel

Presiona el botón **SELECT** para ir a la pantalla de opciones, luego el **botón R nueve veces**, otras **nueve Arriba** y espera a oír un **ruido**. Aprieta **R, Select** y **A** al tiempo unas cuantas veces.

SUPER RETURN OF THE JEDI
(SUPER NINTENDO)

Grandes ventajas

Las combinaciones que te damos a continuación deben ser ejecutadas en cuanto aparezca la pantalla de presentación.

• Siete continuaciones:
A, B, A, Y, A, X

• Ver los créditos:
A, B, A, B, A, B, A, B

• Todos los personajes disponibles:
X, X, Y, Y, Y, X

• Detonadores infinitos:
B, X, B, X, B, X, B, B, B, Y

SUPER SMASH T.V.
(SUPER NINTENDO)

Seleccionar la pantalla en la que comenzar

Sitúate en la pantalla de opciones y presiona **Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, R** y **L**. Si oyes la palabra **"¡Bingo!"**, podrás acceder al **Circuit Warp** y **elegir el momento** en el que comenzar la batalla.

Siete continuaciones y siete vidas extras

Vete a la pantalla de **selección de uno o dos jugadores** y pulsa **Abajo, L, R** y **Arriba**.

Anti-violencia

Para evitar las peleas, pulsa **Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, R** y **L** en la pantalla de título. Después, elige el nivel en el que comenzar y antes de atravesar las puertas que conducen a las salas de lucha, pulsa **Select**. Todos los enemigos morirán en el momento en que entres en la habitación.

Ver los nombres de los programadores

Espera a que aparezca el logo de **Acclaim** y pulsa los botones **L** y **R**.

Cuando aparezca el logo de **Beam Software presiona B** para ver la lista de créditos al completo. ¿Poco útil? Y la de cosas que aprendes, ¿eh?

Más rápido

Para acelerar la acción **presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, R** y **R** en la pantalla de opciones. Podrás ir el doble de rápido.

SUPER SOCCER
(SUPER NINTENDO)

Dos nuevos passwords

• Selección Nintendo 1:
Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba-Derecha, Arriba-Izquierda, Arriba, Arriba-Derecha.

• Selección Nintendo 2:
Arriba-Derecha, Abajo-Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo-Derecha, Izquierda, Abajo-Izquierda, Arriba-Derecha.

Jugar contra los árbitros

El truco consiste en escoger el **Modo Exhibition** a dos jugadores y elegir **escuadra en el mando del primer jugador**. Posteriormente, sólo queda pulsar a la vez los botones **Select, Start** y **B en el pad 2**.

SUPER SPY HUNTER
(NES)

Armado hasta los dientes

Para comenzar con todo tipo de armas espera a que aparezca la pantalla de título y pulsa **A, B** y **Select** simultáneamente.

Conseguir vidas extra

Cuando **pierdas tu última vida** y aparezca la pantalla de continuación, presiona el **botón A y selecciona la continuación**. Disputarás un **partido de ping-pong contra la máquina con vidas de premio**.

SUPER STAR WARS
(SUPER NINTENDO)

Menú secreto

En la pantalla de LucasArts presiona

A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y y **B**

Oirás a **Jawa** si el truco ha funcionado. Presiona **Start** y elige a tu personaje. Ahora, pulsando los **botones L** y **R** podrás seleccionar el **número de vidas, la energía de tu personaje, las armas y algunas cosillas más**.

Ya sólo te queda pulsar **Start** para comenzar a jugar.

Saltarse los niveles

Si **después de todas las combinaciones anteriores pulsas Start** en el mando **del segundo jugador** irás directamente al siguiente nivel.

Inmunidad

Pulsa **A, B, X, Y** y **Select en el pad 2.** Andarás por el mundo de Lucas como Pedro por su casa.

SUPER SWIV
(SUPER NINTENDO)

Manejar ambos vehículos con un solo mando

Selecciona la opción de **dos jugadores** y, a continuación, presiona **A** y **Start** simultáneamente. Así podrás manejar ambos "transportes" con el mismo mando.

Saltarse los niveles

(**Pausar el juego** antes de cualquier combinación)

Nivel 2:
R, L, R, R, L, L, R, R, R, L, R y **R**.

Nivel 3:
L, R, L, L, R, R, L, L, L, L, R, R, R y **L**.

Nivel 4:
R, R, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R y **L**.

Nivel 5:
R, L, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L y **L**.

Nivel 6:
L, L, L, L, L, R, L, L, L, L, L, L, L, L y **R**.

SUPER TENNIS
(SUPER NINTENDO)

Golpes potentes

Elige cualquier jugador y, con el pad del **segundo player**, pulsa **L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R, R** y **X**. Habrás convertido a tu hombre en el jugador más poderoso del circuito.

SUPER TURRICAN
(SUPER NINTENDO)

Inmunidad

En cualquier momento del juego, **pausa** la aventura y presiona **L, L, L, R, R, R, L, L, L** y quita la pausa.

Saltarse los niveles

Vuelve a pausar el juego y pulsa **Derecha, Izquierda, Abajo, Derecha, A** y quita la pausa.

SUPER WIDGET
(SUPER NINTENDO)

Passwords

VEGI LAND: **WFWFWR**
BLUE BEACH: **JFJKWW**
WONDERLAND: **RKLBWW**
VULCANO: **JKLLWR**
MOON: **RBKWHR**
RATCHE'S CASTLE: **JBKKFR**
AQUA PLANET: **RJJBFH**
THE PLANET OF GIANTS: **JJLSHH**
DWARF PLANET: **JSJFKL**
HOME PLANET: **WLJKKL**
FLIM FLAM STATION: **JLLJKL**

SWORD MASTER
(NES)

Continuaciones infinitas

Durante la pantalla de título, pulsa **Derecha** y **Select** y luego el botón de **Start**. Cuando se acaben los continues aparecerá la frase **"free play"**, indicando que hay continuaciones infinitas.

SYNDICATE
(SUPER NINTENDO)

Passwords

Oeste de Europa:
CBBBBBBBBGB7
Los Urales:
CBBBBBBBKJ7
China:
CBBBBGB32K7
India:
CBBBCQB7ZK7
Oeste Australia:
HLBVCQB72K7
Iraq:
929-T-3TGT-DBXB
Argelia:
929-K9P79W78PBLFB
Zaire:
929-6W638F46-CBRB
Sudáfrica:
9K-0F2W6KX2TBBRB
Venezuela:
9KKD2W6KX2FCBGB
Uruguay:
IZHSF2TGTKDB33JB
Perú:
DD2W6KX2FCBQDB
California:
DD2W6M46WBB9BB

T.M.H.T.
(GAME BOY)

Recuperar la energía

En cualquier momento del juego presiona pausa, **Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B** y **A**. Sólo podrás utilizar este truco una sóla vez.

Fase de bonus

En la pantalla de selección de nivel pulsa **A, B** y **Select** simultáneamente. Un signo aparecerá en el menú. Selecciónalo y presiona **Start**. Elige el juego de bonus que prefieras.

TAZ-MANIA
(SUPER NINTENDO)

Conseguir 10 continuaciones

Presiona **B, A, Y, A, X** y **A**.

Conseguir 20 continuaciones

Pulsa **Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X** y **A**.

Seleccionar nivel

Presiona **A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R** y **L**.

NOTA: Para hacer estas combinaciones, pulsa Select en la pantalla de título para introducirte en el menú de opciones y allí presiona lo necesario.

TECMO WORLD WRESTLING
(NES)

Test de sonido

En la pantalla de título pulsa **Arriba-Izquierda, A** y **B** simultáneamente. Entonces, sin soltar ningún botón, **presiona Select**.

TERMINATOR II
(GAME BOY)

Cámara lenta

Si lo tuyo no son las velocidades de vértigo pulsa **Select** en cualquier momento de la partida y te parecerá que todo anda ralentizado.

TETRIS
(NES)

Ver el final del juego

Selecciona cualquier **nivel de dificultad** y, cuando caiga la primera pieza, sitúala donde quieras. Antes de que caiga la siguiente, pulsa **varias veces Select** y te habrás evitado un montón de horas.

THE ADDAMS FAMILY
(SUPER NINTENDO)

100 vidas extras

Introduce el password **1111** al principio del juego y dispondrás de 100 vidas.

Cinco corazones de energía

Introduce la clave **BLSIT** como password para conseguir los 5 corazones.

Llegar a la ultima fase

Baja a la **bodega** y ponte en la parte **izquierda del segundo cepo**. A continuación, pulsa hacia **Arriba** para aparecer en la última fase.

THE ADDAMS FAMILY 2
(GAME BOY)

99 y poco camino por recorrer

Si introduces la clave **MH7?B** aparecerás con 99 vidas más Fester, Wednesday, Granny y Gómez rescatados.

THE CHESSMASTER
(GAME BOY)

Hacer que desaparezca el Rey

Cuando estés **enrocando, pulsa rápidamente el botón A**. Tu rey desaparecerá por lo que será imposible de derrotar.

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN
(SUPER NINTENDO)

Recargar energía y pasar de nivel

En el menú de sonido escucha las melodías **0B, 29, 2C** y **05**. Empieza a jugar y en cualquier momento presiona **A, B, X, Y** simultáneamente para recuperar la energía. Y si además de esos botones, pulsas **Select**, entonces pasarás de nivel.

THE FIREMEN
(SUPER NINTENDO)

Escuchar melodías

En la pantalla de título presiona los botones **R, L, R, L, Y, X** y **A**.

Modo experto

Para complicarte la vida pulsa **Arriba, Abajo, Abajo, X, X, R, L** y **A** en la pantalla de título.

THE GREAT CIRCUS MISTERY

(SUPER NINTENDO)

Passwords

• FASE 2: **PLUTO - DONALD - MICKEY - GOOFY**

• FASE 3: **GOOFY - DONALD - MICKEY - MINNIE**

• FASE 4: **DONALD - GOOFY - PLUTO - MICKEY**

• FASE 5: **MINNIE - MICKEY - DONALD - GOOFY**

• FASE 6: **MICKEY - GOOFY - DONALD - MINNIE**

THE HUNT FOR RED OCTOBER

(GAME BOY)

25 súper proyectiles

En la pantalla del mapa pulsa **A** y **B a la vez** y seguidamente, muy rápido, **Arriba** y **Abajo**.

Seleccionar nivel

En la pantalla de selección del número de jugadores presiona **Izquierda, Derecha, B, Select, Izquierda, Derecha ,B, Select** y **Start**.

THE LAST NINJA

(NES)

Inmunidad absoluta

Dirígete a la pantalla de **passwords y escribe "H"** en los tres primeros espacios, **seguido de ceros**. Empieza a jugar y descubrirás que eres totalmente inmune.

THE LION KING

(SUPER NINTENDO)

Menú secreto

Ve a la pantalla de opciones y una vez allí pulsa laos botones **B, A, R, R** e **Y**. Aparecerá un increíble menú secreto en el que podrás alterar un buen número de opciones.

LION KING

(GAME BOY)

Saltarse los niveles

Pausa el juego en cualquier momento y presiona **B, A, A, B, A** y **A**.

THE MASK

(SUPER NINTENDO)

Menú secreto

En el menú de **opciones** pulsa **A, B, X, Y, L, R, L, A** y **B**.

THE PAGEMASTER

(SUPER NINTENDO)

Saltarse los niveles

En cualquier momento presiona **Start** para pausar el juego, y luego pulsa **Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, A y Select** en el pad del **primer jugador.**

THE SHADOW

(SUPER NINTENDO)

Cheat mode

Para acceder al Cheat Mode presiona lo siguiente en la pantalla de opciones: **L, Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba, R, L, Abajo, Abajo, Abajo**.

THEME PARK

(SUPER NINTENDO)

Empezar con 100 millones de libras

Introduce como clave **THLRCH** y nunca tendrás problemas monetarios, al menos jugando.

TIMECOP

(SUPER NINTENDO)

Vidas infinitas

En la pantalla del menú presiona **A, B, X, Y, A, B, X** e **Y**. .

TINTIN EN EL TIBET

(SUPER NINTENDO)

Passwords

MONTAÑA: **315**

EL AVION: **907**

BORRASCA DE NIEVE: **623**

TINTIN EN EL TIBET

(GAME BOY)

Passwords

NIVEL FÁCIL

41253

23514

NIVEL MEDIO

53142

35412

NIVEL DIFÍCIL

13524

34125

TINY TOON ADVENTURES

(SUPER NINTENDO)

Fases de bonus

Introduce la palabra **ACME** como password.

Tres juegos en uno

Pulsa **B** y **START** en la pantalla de título. Aparecerá un sub-menú con los siguientes juegos: **Basketball, Tug-of-War y Soccer**.

Más difícil

En la pantalla de título presiona **A** y **START**.

TINY TOON WILD & WACKY SPORTS

(SUPER NINTENDO)

Elegir prueba

En la pantalla de passwords coloca a **BABS BUNNY, MONTANA MAX** y **BOOKWORM** y luego pulsa **B**.

TOM & JERRY

(NES)

99 vidas

Cuando aparezca la pantalla con el dibujo de **Tom & Jerry** (la segunda de título) realiza la siguiente combinación: **Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, B, A, Select, Start** y **Start**.

TOP GEAR

(SUPER NINTENDO)

Passwords

• NIVEL AMATEUR:

MOONBATH

GEAR BOX

CAR PARK

ROAD HOG

EMULATOR

ANALYSER

HORIZONS

• NIVEL PROFESIONAL:

FOUR MEG

LEGEND

THE WORLD

LETS RACE

ALCHEMY

ALOOPER

SEASONAL

• NIVEL CHAMPIONSHIP

EDUCATED

OILCLOTH

WRECKAGE

CARACOLE

TOP GEAR 2

(SUPER NINTENDO)

Las tres últimas claves

H6Q+ B82N #7#N #[J76

TPN[[8T7P RR3# V#R7

MN4HG [87NN ÇN4L NWNL

C6PC %BQ[2WVBB

TOY STORY

(SUPER NINTENDO)

Inmunidad

Empieza a jugar en el nivel 1 hasta que llegues a la mesilla sobre la que se encuentra un **cubo** de la armada de color rojo y blanco. Sitúate en el cajón inferior y agáchate durante **cinco** segundos. Verás cómo la estrella que indica el número de vidas comienza a girar.

Saltarse los niveles

Si en esa misma pantalla subes hasta colocarte sobre el cubo de antes y vuelves a agacharte, pausas el juego y pulsas el botón SELECT, verás como pasas de nivel sin esfuerzo. A partir de ese momento, presiona SELECT para ir de nivel en nivel.

Mini-juego

En la segunda fase **(Red Alert)** sube a la plataforma donde está andando el cerdo-hucha. Desde allí ve a la que está más arriba (la que tiene 4 estrellas en forma de rombo a la derecha). Salta a la izquierda y entrarás en un mini-juego que consiste en dar a la estrella antes de que se agote un tiempo. Si lo consigues, te darán un punto extra de vida. Empieza la fase de nuevo y repite la operación: te darán una vida extra. Repítelo de nuevo y pasarás de nivel.



Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocerlos... ya!

ALICANTE	C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98
Elche **ALICANTE**	C/ CRISTOBAL SANZ, 29 - Tel: 546 79 59
ALMERIA	Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43
BARCELONA	CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10 (PLAÇA CATALUNYA)
BARCELONA	CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23 (PLAÇA SANTS)
BARCELONA	C.C. BARC. GLORIES, C/DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64 (GLORIES)
Badalona **BARCELONA**	C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97
Badalona **BARCELONA**	C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76
Manresa **BARCELONA**	ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73
BURGOS	Av. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA - Tel: 24 05 47
BURGOS	Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. de la PLATA Pl. alta, L.7 - Tel: 22 27 17
CORDOBA	C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00
GRANADA	C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54
HUESCA	C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04
JAEN	C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10
LA CORUÑA	C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11
Santiago **LA CORUÑA**	C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88
LAS PALMAS	C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51
MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 - Tel: 527 82 25 (Atocha)
MADRID	C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79 (SOL)
Alcalá Henares **MADRID**	C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692
Alcobendas **MADRID**	C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 15 - Tel: 652 03 87
Móstoles **MADRID**	Av. PORTUGAL, 8 MOSTOLES - Tel: 617 11 15
Fuengirola **MALAGA**	Av. JESUS SANTOS REIN. Ed. Ofisol, 4 - Tel: 246 38 00
MÁLAGA	C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92
Palma de **MALLORCA**	C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 Local 9 - Tel: 72 00 71
Palma de **MALLORCA**	C.C. PORTO PI-Centro, Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73
PAMPLONA	C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06
Vigo **PONTEVEDRA**	PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939
SALAMANCA	C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81
SEGOVIA	C.C. ALMUZARA 2ª Planta Loc 21. C/ REAL - Tel: 43 67 50
SEVILLA	C.COM. LOS ARCOS Local B-4 - Tel: 467 52 23
VALENCIA	C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37
VALENCIA	C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19
VALLADOLID	C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28
VITORIA	C/ Manuel Iradier, 9. Tel: 13 78 24
ZARAGOZA	C.COM. INDEPENDENCIA Planta 1. - Tel: 21 82 71
ZARAGOZA	C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). Tel: 53 61 56
BUENOS AIRES	PARANA, 504 - Tel: 371 13 16 C.P. (1017) ARGENTINA
Vila Nova Gaia **PORTO**	GAIA SHOPPING Av DOS DESC., 549 L. 237 - Tel: 372 04 40

Y si no tienes un Centro Mail próximo...















Nintendo® Acción